

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ! № 6 2007

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Spider-Man 3

...и все поросло паутиной

Kane & Lynch

шизофрения –
наша радость

Colin McRae: DiRT

по долинам
и по взгорьям

Devil May Cry 4

не плач,
а глубокая истерика

Teenage Mutant Ninja Turtles

прихвостни
старика Сплинтера

Первая
НОВОСТЬ
о StarCraft 2



ПОСТЕРЫ



В НОМЕРЕ

Alone in The Dark
Devil May Cry 3
The Ship, Genesis Rising:
The Universal Crusade
Frontlines: Fuel of War
BlackSite: Area 51
«Пенумбра: темный мир»

«Агенты Безопасной
Национальности»
«Битва над Тихим океаном»
VCL Spring #3
ASUS Spring 2007
ESWC 2007 UA, NCL
Trigun

9 771609 000008

06

Все одним
ДОТИКОМ

LG FM37
MP3-плеєр
із сенсорним екраном

- Стильний дизайн та вишукана ергономічність.
- Можливість перегляду відеофайлів.
- Колірний рідкокристалічний TFT-дисплей з діагоналлю 2,4 дюйма (6 см).
- Об'єм пам'яті — 2 Гб або 4 Гб.
- Час роботи: до 20 годин в режимі аудіо; до 3 годин в режимі відео.
- Вбудований диктофон та FM-тюнер із можливістю запису.
- Вбудований порт USB 2.0.

• Безкоштовна інформаційна лінія LG: 8-800-303-00-00
• <http://ua.lge.com>

Під Владою Якості



Delfics[®]
КОМП'ЮТЕРИ



БЕЗКОШТОВНА ДОСТАВКА В БУДЬ-ЯКИЙ КУТОЧОК УКРАЇНИ!

Ми привеземо комп'ютер у Вашу оселю абсолютно безкоштовно та швидко.
Де б Ви не жили — Ваш Delfics[®] Вас знайде.

2379

ГРН.

ПК Delfics[®] DCS

на базі двоядерного процесора Intel[®] Core[™] 2 Duo/
материнська плата на базі Intel[®] 945/RAM: DDR2 1Gb/HDD: 160Gb 7200 SATA2/
VGA: ATI X1550 256Mb/DVD±RW/вбудований карт-рідер 20 в 1



Замовляйте ПК Delfics[®] з доставкою
за телефоном **8-800-501-1000**

Всі дзвінки зі стаціонарних телефонів безкоштовні.

та на сайті **www.delfics.com**



Два ядра.
Делай больше.

Гарантія на ПК Delfics[®] — 5 років.

З роки гарантії та 2 роки безкоштовного сервісного обслуговування.

Термін дії акційної ціни з 1 по 30 червня 2007 року, або поки акційний товар є в наявності. ПК Delfics[®] сертифіковані УкрСЕПРО. Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за вашим бажанням. До конфігурації не входять монітор, клавіатура, миша та програмне забезпечення.

Logotип Delfics — товарний знак TOB «delfics» та TOB «Комп'ютер Трейд» Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Certified, Intel Certified logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, и Pentium є торговельними знаками, або зареєстрованими торговельними знаками на території країн, королівства Intel і її дочірніх компаній на території США та інших країн.

СЛОВО ОЛМЕРА

Человеческая память весьма забавная штука. С одной стороны – она не-долговечна и потому крайне выгодна (особенно учитывая то, что я уже третий месяц как радую себя пивом на деньги, занятые когда-то у Макса). С другой стороны – она крайне гибкая. Так стоит узнать тебе что-то новое и очень неожиданное, как старое, о котором ты, казалось, только-только вспомнил, вновь забывается. (Макс, помнишь у нас какое-то время не работал ксерокс? Не хочу ни на кого показывать пальцем, но когда-то Лич очень хотел узнать, каким его видят проплывающие под ним рыбки, когда он купается голым).

Но, гораздо интереснее даже другое. А именно – безграничная способность нашего мозга помнить только хорошее и со временем значительно приукрашать воспоминания. И это, я вам скажу, самое прикольное. Благодаря этому, сегодня я вполне серьезно полагаю, что первый секс у меня был с топовой фотомodelью, по которой плакали лучшие подиумы Парижа. Или, например, посмотрев на роскошные скриншоты 3D-чудеса нового StarCraft'a, дозревающего в теплицах Blizzard-студии, я подумал – действительно очень неплохо, но ведь почти ничего ж не поменялось! Но не дай бог запустить Стар-Крафт десятилетней давности или (свят-свят-свят!) перезвонить моей позабытой королеве актовых залов – некоторые вещи лучше вспоминать, чем видеть воочию.

Да чего уж там далеко ходить, возьмем это самое интро. К тому моменту, как ты дочитаешь этот номер до конца и попытаешься вспомнить то, что было написано в начале – тебе наверняка покажется, что здесь было что-то о том, как кто-то кого-то красиво кинул, но в целом написано это было очень весело, местами поучительно и вообще крайне талантливо. Так что давай, скорее листай вперед. И не вздумай перечитывать написанное здесь после.

by Olmer



СОДЕРЖАНИЕ

ИгроPanorama	4
Абзац июня	6
Девушка месяца	7
MegaGame	
Челопук-павек на страже города Yo!-Nerk – Spider-Man 3: The Game	8
Ждем-с...	
Микола, багнука та машинки – Colin McRae Rally: DiRT	10
Нефтяной Crisis – Frontlines: Fuel of War	12
Французские страхи – Alone in The Dark	14
Трудно быть... Психом! – Kane & Lynch: Dead Men	16
Зона отчуждения. Заокеанский формат – BlackSite: Area 51	18
Что-то демоны распракались не на шутку... – Devil May Cry 4	26
To play or not to play	
Тот самый Данте: идолопоклонничество постфактум – Devil May Cry 3 Dante's Awakening. Специальное издание	22
Куда катится Колобок? – Агенты Безопасной Национальности	35
Общество аристократов-головопалов – The Ship	36
Game underground: в поисках обнаженного нерва – Penumbra: Overture Episode 1 («Пенумбра: Темный мир»)	42
Стратегический вампиризм и жонглирование генами – Genesis Rising: The Universal Crusade	44
Зеленые наступают! – Teenage Mutant Ninja Turtles	48
Ацтой	
[censored] в Тихом океане – «Битва над Тихим океаном»	51
ClubНИЧКА	
Эхо весны – VCL Spring #3	52
Украинские отборочные – ASUS Spring 2007 UA	54
Хочу в Париж! – ESWC 2007 UA	56
Первый сезон – NCL	58
Двигаи за музыкой! – Tuborg GreenFest	60
Columbia Brothers	
А понаплели, понаплели-то! – Spider-Man 3	61
Animania	
Смит, Вессон и еще один придурок	62

P. S. 12-балльная система оценки игр:

0–2 — таких игр не существует; 3–4 — полный ацтой; 5–6 — стоит поиграть для общего развития; 7–8 — на любителя (а вообще — неплохо); 9–10 — классная игра с маленькими недостатками; 11 — шедевр. Обязательно купите; 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-Life).

«Шпиль!»

Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р. № 5 (66), травень 2007 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»

Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор

О.О. Юрвич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор

М. Писаревський

Редактор

О. Гусленко

Літературний редактор

О. Мальченко

Дизайн та комп'ютерна верстка

О. Заславська

Фотокореспондент

М. Смирнов

Відділ реклами

І. Зімелева (adv_secretary@comizdat.com)

Відділ збуту

І. Краснополський

О. Нікіфоров

Зав. виробництвом

Ю.О. Куріков

producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються

і не повертаються.

Повну відповідальність за точність

та зміст рекламної інформації несе

рекламодавець.

Підписано до друку 22.05.2007.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ

ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».

Зам. №07-4209

Друк офсетний

Формат 60х90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне

виконання несе друкарня «Новий друк»

м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,

тел. (044) 451-48-03.



Абонентів
офіційний інтернет-провайдер
тел. (044) 238-89-89 www.telecom.ua

Технічну підтримку редакції забезпечує компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

АДРЕСА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 03680, м. Київ-680,

просп. Перемоги, 53

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04107, м. Київ-107,

вул. Половцяка, 3/42

Тел./факс: (044) 495-14-00

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2007

Засновник — С.М. Костюков

Свідцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання

матеріалів у будь-якій формі можливе

лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні

матеріали фірми-виробників та матеріали

з сайтів: www.gamespot.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс — 23852

з CD-диском — 01727



Комп'ютерний світ

Найкращий вибір!

Комп'ютер DiaWest UNIVERSAL Ultra I (KSE50)
 Процесор Intel® Core™2 Duo E4300
 Системна плата Intel® G965
 Відеокарта інтегрована
 Диск 250GB
 Оперативна пам'ять 1 Gb
 DVD+/-RW

2552 грн.

При купівлі комп'ютера
 пред'явнику купона

ПОДАРУНОК!

0080052



Intel, логотип Intel, Intel, Leap ahead, логотип Intel, Leap ahead, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Core та Core Inside є товарними знаками чи зареєстрованими товарними знаками корпорації Intel та її підрозділів в США та інших країнах.

Ціни можуть дещо відрізнятися від зображених на малюнку
 Ціна вказана лише на комп'ютер (без урахування ціни монітора)
 Корпуси можуть відрізнятися від зображених на малюнку

м. Київ:
 пр. Московський, 8 (завод "Маяк") т. 464-8-465
 пр. Московський, 21 т. 545-62-67
 Харківське шосе, 55 т. 563-06-68
 вул. Гната Юри, 20 (ТЦ "Квадрат") т. 206-0-222
 пр. В. Маяковського, 43/2 т. 548-1-548
 пр. 40-річчя Жовтня, 46/1 т. 259-71-00
 пр. Перемоги, 136 (ТЦ "VMB")..... т. 241-69-31
 вул. Олени Теліги, 8 т. 251-11-15
 пр. Московський, 8 (Декор сервіс) т. 468-00-75
м. Запоріжжя: вул. Анголенко, 20 т. 64-36-46
м. Кривий Ріг: пр-т Гагаріна, 15 т. 74-55-47

м. Суми: вул. Червона площа, 3 т. 61-02-62
м. Хмельницький: Проскуровського підпілля, 1 . т. 78-70-79
м. Кіровоград: вул. К. Маркса, 38/33 т. 321-504
м. Миколаїв: пр-т Леніна, 74б т. 47-77-74
м. Херсон: вул. Суворова, 1а т. 26-48-10
м. Луцьк: вул. Лесі Українки, 46 т. 77-43-08
м. Рівне: пл. Короленко, 1 т. 62-10-43

Інформаційна служба DiaWest:**Київ тел. 8 044 251 11 11****Україна тел. 8 800 302 302 0**

(дзвінки в межах України безкоштовні)



Два ядра.
 Делай больше.

Найбільша мережа магазинів комп'ютерної техніки в Україні!

Київ, Вознесенськ, Миколаїв, Севастополь, Херсон, Чернівці, Мукачеве, Івано-Франківськ, Львів, Калуш, Коломия, Чернігів, Конотоп, Суми, Бахмач, Ромни, Донецьк, Краматорськ, Макіївка, Дружківка, Лисичанськ, Маріуполь, Луцьк, Ковель, Дубно, Рівне, Запоріжжя, Мелітополь, Кривий Ріг, Біла Церква, Черкаси, Кіровоград, Дніпродзержинськ, Дніпропетровськ, Ужгород, Павлоград, Хмельницький, Кам'янець-Подільський, Тернопіль, Стрий, Чортків

Starcraft 2: без комментариев

Когда Blizzard Entertainment сообщили о том, что на Worldwide Invitational в Сент-Луисе будет объявлено о выходе новой игры, мало кто сомневался, что это будет продолжение «старика»: Diablo 3, Warcraft 4 или какая-нибудь химера вроде World of Diablo: Burning Broodwar – такие версии для нового релиза казались гораздо менее правдоподобными, потому что особого ажиотажа в среде геймеров и не наблюдалось. Но факт остается фактом: культовая стратегия реального времени 1998 года в 2007-ом получит своей продолжение.

Основа игры осталась той же: три расы – протоссы, зерги и наши сопляне ☺ будут бороться за право обладать все теми же двумя ресурсами – кристаллами и газом, уничтожая вражеские юниты и постройки, развивая свои базы, плодя юнитов и накапливая ресурсы для последнего, сокрушающего всех и вся удара.

В продолжении игры нам предстоит баталии, несколько удаленные во времени от событий первой ее части. За время, прошедшее с тех пор, количество разных доступных юнитов увеличилось. Появились также и новые возможности – как новые способы атаки, так и новые защитные свойства.



Внешне игра выглядит точно так, как должна выглядеть игра, сошедшая со ступеней Blizzard: значительно улучшенная, но такая же сочная и яркая графика, которой славятся игры гиганта; обновленный, но узнаваемый интуитивно понятный интерфейс; обновленные, но совершенно узнаваемые юниты; новые, но похожие на старые карты... А главное – общий дух игры, который сохранился неизменным!

В ближайшее время мы разберем заготовки Blizzard по косточкам и поделимся всеми впечатлениями с вами. Следите за анонсами!

Тоска амёбная

Ждали мы ждали The Spore еще прошлой осенью, а фигурам – не выйдет игра и в этом году. В чем причины задержки пока не объявлено, но, безусловно, чрезвычайно оригинальная игра выйдет не раньше весны следующего года – об этом заявил мировой издатель, компания Electronic Arts.



сле выхода второго «Серьезного Сэма» засела за создание третьей части игры! Срок выхода пока еще размытенький, ведь «2009 год» – это вообще не дата, а так, ориентир в пространственно-временном континууме. Посему будем ждать более интересных подробностей об игре и том, когда мы сможем погонять зеленых чертей здоровенными пушками.

П.Р.О.Д.О.Л.Ж.А.А.К.Е.Р.

Как уже мы не обыгрывали название, написанное через кучу точек, и все равно не надоедает! С приветом из киевской студии GSC Game World, придет на выставку E3 наш чемпион продаж – S.T.A.L.K.E.R. И на выставке объявят о том, какое продолжение ждет эту игру, ведь и так понятно, что игру стоит продолжать, а мир «Сталкера» – по-разному обыгрывать.

А в то же время, в июне выйдет мега-спецвыпуск «Вся правда о S.T.A.L.K.E.R.», где будет содержаться море эксклюзивнейшей информации об игре. Ждите!

Age of Empires 3 – продолжаем строить Великую стену

Создатели Rise of Nations компания Big Huge Games, похоже, наигралась в свои игры, и решила на серьезный шаг: им доверили, а они не отказались, создать продолжение культовой Age of Empires 3. С тех пор, как вышла первая

игра серии, род исторических RTS пополнился множеством других ярких имен, и чуть ли не единоличное господство AoE прекратилось очень давно. С выходом AoE3 ситуация не изменилась, да и теперь, когда выйдет Age of Empires 3: The Asian Dynasties вряд ли что-то поменяется, но сыграть на известном и все еще популярном имени никто не мешает, чем и воспользуется бесценный издатель – Microsoft. В игре появятся новые нации, и, соответственно, новые чудеса света, а геймплей обновят новыми вариантами победы. Что ж, посмотрим.



Радость гоночная

Казалось бы: Test Drive Unlimited 2 тоже выйдет в те же сроки, что и Spore, но если для Spore это плохая новость, то для TDU2 – хорошая. Странно? Нет! Если про сроки выхода «Споры» не известно почти ничего, то про TDU2 вообще нет никакой достоверной информации. Да и выйдет ли она? В общем, слухами земля полнится!

Серьезная новость

Ха! Оказывается, компания Croteam не стала почивать на лаврах, а наоборот – сразу по-

Новий стандарт ділового спілкування

Уявіть робоче місце, що обладнане за останнім словом техніки: швидкісне підключення до Інтернет, зручна електронна пошта, широкі можливості для роботи з даними та відмінний зв'язок. А тепер уявіть, що все це без зайвих зусиль може поміститися в кишені! Новий тонкий смартфон Samsung i600 має повний набір функцій, що необхідні діловій людині. А якщо Ви захочете відволіктися від справ та розслабитись, у Вашому розпорядженні фотокамера 1,3 Мегапикселя, відеокамера та музичний плеєр.



Висока швидкість

Завдяки технології Wi-Fi смартфон Samsung i600 забезпечує доступ до Інтернету зі швидкістю до 54 Мбіт/сек., що дозволяє робити економні дзвінки в будь-яку точку світу за допомогою Skype™ або голосового зв'язку (VoIP). Ви можете легко обмінюватися даними з іншими пристроями, що підтримують Wi-Fi, та синхронізувати їх роботу зі смартфоном.



Пошта під рукою

Автоматично оновлювати електронну пошту в MS Outlook, отримувати листи, тільки-но вони надходять на поштовий сервер, дозволяє технологія MS Direct Push. Смартфон i600 має QWERTY-клавіатуру – аналог звичайної комп'ютерної клавіатури. Літери і символи вводяться натисканням однієї клавіші. Тепер Ви можете швидко та легко набирати SMS та email-повідомлення, а також вводити у смартфон будь-яку інформацію.

Синхронна робота

Завдяки програмі ActiveSync синхронізація смартфона з ПК триватиме лічені секунди. Лише підключіть пристрій до комп'ютера, зазначте один раз те, що потрібно синхронізувати, і ActiveSync буде автоматично приводити до ідентичного стану Ваші повідомлення, контакти, завдання, розклад у комп'ютері та у смартфоні.



Windows Mobile
ActiveSync



Практичний дизайн

При великій кількості функцій та можливостей Samsung i600 має тонкий та легкий корпус. Великий дисплей діагоналю 2,3" дає чітке зображення, що особливо зручно при перегляді відео. За допомогою бокового колеса навігації та прокрутки Ви можете швидко пересуватися в меню, а зручна гаряча клавіша дозволить легко вибрати необхідну опцію та ввійти у список функцій, що використовуються найчастіше.

- ОС Windows Mobile 5.0 Smartphone Edition
- Процесор OMAP 1710 (220 MHz)
- QWERTY-клавіатура / Колесо прокрутки
- Bluetooth 2.0 / USB 1.1
- Wi-Fi 802.11b/g
- 1,3-мегапиксельна камера та VGA-камера для відеотелефонії

- Широкоформатний TFT-дисплей 65 536 кольорів (320 x 240 пікселів)
- Перегляд документів (Word, Excel, PPT, PDF)
- MicroSD
- Товщина 11,8 мм
- Русифікована клавіатура

Щоб дізнатися більше, відвідайте <http://ua.samsungmobile.com>

Мобільний контент на wap.samsung.ua

Інfolінія Samsung 8 800 502 0000 (всі дзвінки в межах України зі стаціонарних телефонів безкоштовні)



The Ultra messaging

i600



Абзацы июньские

Вы никогда не выучите таблицы умножения, если...

...если будете охотиться на инопланетян

UFO: Extraterrestrials.
Последняя надежда

Квест



Разработчик: Chaos Concept
Издатель: «Одиссей»

Если «Прозрение» пыталось показать новый взгляд на то, как можно воевать с инопланетянами, «Последняя надежда» напротив – возрождает традиции UFO, начатые еще в 1994 году. В вашем распоряжении – лаборатории для изучения технологий, подробная энциклопедия инопланетных существ, возможность ручной экипировки каждого бойца, полностью разрушаемое окружение и, конечно же, все та же старая UFO, которую мы, несомненно, любим и ценим.

...если будете спасать Европу

Барьер Миров
RTS



Разработчик: Ulysses Games
Издатель: «Одиссей»

Украинскую Survival-RTS, а именно так ее любят называть ребята из Ulysses Games, киевская студия сделала ровно за один год. Учитывая, что это дебютный проект, многие ошибки, а местами и откровенные глюки, им можно простить.

Сюжет «Барьера Миров» довольно банален: вчера наступил апокалипсис, а уже сегодня нужно предотвращать проблемы завтрашнего дня. Все это происходит на территории западной Европы, где сосредоточились силы мифических существ, спустившихся на землю. Против демонов, сжигающих планету, мы будем воевать современной техникой (танки, пехота...), что само по себе выглядит довольно забавно.

Стоит отметить такие особенности игры, как терраформирование, неплохо проработанная игровая атмосфера, интересная, пусть и банальная, сюжетная линия. Ну а глюки со скриптами и малоинформативную камеру вам компенсируют лояльные системные требования. Игра пойдет даже на весьма слабых компьютерах.

...если будете лечить себя от изжоги

Пекло
FPS



Разработчик: Destan Entertainment
Издатель: «1С Украина»

Эту игру не зря назвали «Пекло», потому что такое название лучшим образом характеризует не только игровую атмосферу, но и саму игру. Хотите отучить знакомого от компьютерных игр? Хотите избавиться от изжоги и вызвать рвотный рефлекс? Хотите разочароваться в компьютерных «стрелялках»? Обязательно попробуйте «Пекло», уж поверьте, надежней способа в ближайшем обозримом будущем

мировая общественность не изобретет. Правда, перед использованием сего лекарства придется модернизировать компьютер, потому как страшенькая графика «Пекла» умудряется тормозить даже на вполне игровых конфигурациях.

...если будете решать сложные головоломки

Покахонтас
Обучающая игра



Разработчик: AIDEM MEDIA
Издатель: «1С Украина»

Эта детская приключенческая игра призывает юных игроков к развитию таких полезных навыков, как творчество и наблюдательность. Головоломки, решения сложных загадок, тайны, сюрпризы... и, конечно же, известная нам по мультфильму индейская девочка Покахонтас, которая будет сопровождать нас в течение всей игры. Играйте, развивайтесь, думайте...

...если попытаетесь найти альтернативу машине времени

Рекс и капитан Немо
Квест



Разработчик: AIDEM MEDIA
Издатель: «1С Украина»

«Все лучшее – детям», гласит известная пословица. Так, список детских игр пополнился еще одной, пятой по счету, игрой про Рекса и Крота. Эти

забавные ребята не знают, что делать – на рубеже между XIX и XX веком им необходимо найти способ, чтобы вернуться в свое время. Машина времени уничтожена и, казалось, никто уже не в силах помочь нашим друзьям. Ан нет! Помочь нашим героям может знаменитый детектив Шлафрок Холмс, которого Рекс и Крот должны отыскать в игровом мире. Но не все так просто, потому что капитан Немо, командир «Наутилуса» вовсе не желает, чтобы наши друзья нашли путь в свое время и будет им всячески препятствовать. Удачи в поисках межвременного тоннеля!

...если плавать на подводных лодках

Под Андреевским флагом
симулятор



Разработчик: h2f Informationssysteme
Издатель: «Руссобит-М Украина»

В жестоких и бескомпромиссных сражениях 1914 года между Россией и Германией, не последнюю роль сыграли подводные лодки. Именно их придется освоить, если вам небезразлична судьба одиноких подводных субмарин. Будет нелегко: чтобы почувствовать себя в подводном мире, словно в своей стихии, придется освоить определенные тактические навыки и научиться стратегическому мышлению. Ну и, само собой разумеется, изучить матчасть, ведь плавать под водой в железном бункере – это вам, простите, не саночки возить...

בית הספר לבידוק ופיקוס

POCKET POOL



Spider-Man 3: The Game

Action

www.sm3thegame.com

Разработчик: Vicarious Visions

www.vvisions.com

Издатель: «Одиссей»

www.odyssey.od.ua

Системные требования:

Процессор: 3.4 ГГц

Память: 1.5 Гб

Видео: 256 Мб

Человек-паук На страже города Yo!-Nerk

THE GAME



Если взять в руки любую нью-йоркскую газету, на ее обложке вы не увидите приевшихся Джорджа Буша, Усаму бен Ладена или бритоголовую Бритни Спирс. А все потому, что эти почетные места у них на некоторое время позаимствовал ни кто иной, как человек-паук! «Спаyder-мен» вернулся и он вновь намерен спасти мир. А делать это человек-паук будет не только на широких экранах кинотеатров, но и у вас дома, в любимом компьютере. Нужно признать: игры по фильмам действительно становятся лучше и качественнее: Spider-Man 3: The Game, в отличие от многих игр по кинолицензии, вас не разочарует. Да, игры по фильму, сделанные с использованием Unreal Engine 3, штука редкая.

Добро пожаловать в Нью-Йорк!

Сперва вас научат драться, лазить по стенам, баловаться паутиной и использовать так называемые «спайдер-сенсоры». Затем, когда вы сможете покончить с «песочницей», можно будет заняться более серьезными делами: после обучения появятся три первые миссии, доступные для прохождения в свободном режиме. Пройдете их –

появятся новые, и так далее. Основная сюжетная линия разбавлена множеством побочных заданий. К примеру, вы будете куда-то добираться, кого-то защитить, охранять какой-то объект или что-то фотографировать. Кроме того, чтобы вывести местоположение преступника, частенько придется следить за копами.

Поскольку в Spider-Man 3 присутствуют элементы и экшена, и файтинга, человек-паук владеет множеством простеньких приемов и комбо-ударов. Последние, кстати, намного эффективнее, да и делать их не очень сложно, в отличие от файтингов. Как и в любой многоплатформенной игре, управление вам может показаться слишком сложным: руководить человеком-пауком с помощью клавиатуры не очень удобно, поэтому спайдермена лучше приручать при помощи геймпада.

Весьма интересно в игре реализована возможность уклоняться от вра-



гов. Достаточно включить режим slow и человек-паук покажет чудеса эквилибристики, грациозно уворачиваясь от ударов. Потрясающая анимация в режиме замедленного времени не дает оторваться от монитора.

Ближе к середине игры у вас появится черный костюм, который выбрал Питера Паркера в качестве источника жизни. Мы то знаем, что ни к чему хорошему это не приведет, но сила главного сразу же вырастет, а удары станут более мощными. Сначала пользоваться этой чудо-одежкой мы сможем только в специальных миссиях, но со временем он полностью перейдет в наше распоряжение.

Главная же особенность Spider-Man 3 – город Нью-Йорк, полностью перенесенный в игру. Говорят, что виртуальный город очень похож на свой прототип – вплоть до того, что каждое здание, которое вы встретите в игре, действительно существует в реальной жизни. Причем нам дается полная свобода передвижения по Нью-Йорку.



Атмосферу живого города портят его жители: прохожие никак не реагируют на появление Паука, и, похоже, считают его особо крупным и совершенно неинтересным голубем. Складывается ощущение, что у супергероя прокачаны не только паучьи навыки, но и невидимость. Однако, как только вы выиграете очередной бой, горожане всегда поддержат вас выкриками и комплиментами.

Перемещаться по городу благодаря паутине очень и очень удобно. Пуская одну или две паутины на здания, автомобили, почтовые ящики и прочие предметы, вы можете буквально летать над улицами, быстро передвигаясь по городу. При передвижении человек-паук не ограничен высотой пространства (в локациях игры нет «потолка»), а этого очень сильно не хватало предыдущим частям игры.

Spider-Man v.3.0

Графически игра почти совершенна: кроме красочного и хорошо прорисованного Нью-Йорка вас удивят

еще и персонажи, над которыми кропотливо работали не только аниматоры, но и профессиональные художники. Все сделано очень красиво и аккуратно. Использованный в качестве основы движок Unreal Engine 3, выдает красивую и качественную – просто живую! – картинку. Что, впрочем, отразилось и на требовательности игры к ресурсам.

Очень порадовала озвучка, в особенности голос за кадром.

Плетем паутину вывод

Чуть ли не впервые на нашей памяти игра по фильму не стала полным «ацтом». Разнообразные задания, интересный геймплей и приятная графика в этом миксе аркадных развлечений никак не указывают на то, что игра была сделана в рекордно короткие сроки. На третьей части игры разработчики наконец научились делать «симулятор спайдермена». Молодцы!



Ян «Зверь» Одарченко

Colin McRae: DiRT

Автомобильный симулятор

www.codemasters.com/dirt

Разработчик: Codemasters Studios

www.codemasters.com

Издатель: Codemasters

www.codemasters.com

Издатель в СНГ: «Бука»

www.buka.ru

Микоплазмоз баггиюжа та машиньки

Редкий разговор об автогонках, выходящий за рамки обсуждения NFS и прочих попсовых аркад, обходится без упоминания Colin McRae Rally. Этот симулятор ралли дебютировал в 1998 году и почти за десять лет стал для виртуальных водителей тем же, что Command & Conquer для стратегов и Tom Clancy's для стрелков. Интересно, что такому большому успеху Codemasters обязана совсем немногим. Имя известного гонщика в названии и действительно качественное управление, позволяющее сказать «верю!», «я за рулем!», «я и вправду на трассе!», сделали свое дело. Дебют прошел успешно, и в 2001-м появляется вторая часть CMR, а еще через полтора года игры серии Colin McRae Rally начинают выходить ежегодно. Цифра в названии с каждым разом растет, игра становится все красивее, а вот сущность ее не меняется, что, в общем-то, не очень приветствуется игроками.

Не так сталося, як гадалося

Думаю, многие согласятся с мнением, что созданный Codemasters конвейер по производству хороших игр мог превратить придуманный ими же сериал в то, чем сейчас является серия Need for Speed. До официального анонса игры ожидалось, что очередным симулятором авторалли от Codemasters станет такой же «ежегодник» по имени CMR 07 (или 2007). С next-gen графикой, с улучшенной физикой, с еще лучшей системой повреждения, но с теми же ограничениями геймплея, что были заложены еще в самом первом «Колин МакРее».

Однако, благодаря счастливому стечению обстоятельств, мозги завода по производ-

ству лучшего в мире раллийного симулятора наполнились новыми идеями и креативными мыслями. В результате их воплощения получилась весьма оригинальная игра, которая порадует и ценителей CMR, и не любящих однообразия геймеров, которые уже были готовы нехорошими словами рассказывать, кто родители сотрудников Codemasters и куда им идти.

Встречайте: CMR: DiRT! Немного классического ралли, немного того же самого, и много, очень много бездорожья.

Загородня дорога

Нельзя сказать, что путь к «бездорожью» был новым для Codemasters. CMR и раньше пытался выделяться из толпы, к примеру, когда в CMR 05 появилась эволюция автомобилей. Добавить в сериал что-нибудь оригинальное было осознанной необходимостью по двум причинам. Во-первых, случись так, что в мире появился бы действительно достойный и конкурентоспособный симулятор ралли, Codemasters пришлось бы всерьез задуматься о судьбе CMR. Ну, а во-вторых, Codemasters уже давно с интересом засматривается в сторону американского рынка. В Европе симуляторы классического ралли пользуются огромной популярностью, а вот американцы, увы, «не хавают» эту тему. Идея бездорожья подошла для решения этих двух проблем как нельзя лучше. Она нейтральна, обязательно придется по душе многим виртуальным раллистам, да и, к тому же, редко кто предлагал геймерам прокатиться по пересеченной местности. Взяв ее на вооружение, товарищи девелоперы незамедлительно собрались в долгий и сложный путь, к «загородной дороге».

colin mcrae™



Чого ж так довго?

Даже те, кто находится трижды в бронепоезде, не могли не заметить, что через год после появления CMR 05 новая игра этой серии не вышла. Причина такой задержки кроется в том, что Codemasters целых 18 месяцев создавала для своей игры новый движок Neon. Делали его с чистого листа, а значит, ничто не мешало реализовать все задуманные идеи. И их реализовали! Причем так реализовали, что вряд ли сегодня какой-нибудь автомобильный симулятор для ПК сможет тягаться с «Николаем» по качеству графики и, скорее всего, реалистичности.

Сногсшибательную графику вы можете оценить уже сейчас. Не раз на DVD, прилагаемом к журналу «Шпиль!», выкладывались демонстрационные видеоролики из игры. Да и на скриншотах картинка смотрится очень даже неплохо. Но самое интересное - то, как все будет выглядеть в игре. Каждый участок любой трассы, будто проходит специальную ювелирную обработку гейм-дизанерами, — настолько все красиво и реалистично выглядит. Все автомобили лицензированы и, будьте уверены, мало кто, просматривая реплей прохождения трассы, поверит, что это игра, а не трансляция какого-нибудь «Ралли Аргентина». Порадуют глаз геймера и спецэффекты, блики солнца и остатки дорожной пыли на корпусе автомобиля, мелкие царапины при незначительных «терках», и, конечно же, зрелищные аварии.

Столкновения, кстати, заслуживают особого внимания. Разработчики обеща-

ют, что многие объекты на трассах подвержены разрушению и будут деформироваться при столкновении. Кроме того, обещают действительно реалистичные вмятины в кузове нашего железного коня. Повреждаются практически все детали, от фар и стекол до интерьера и стрелок тахометра. Если верить создателям DiRT, то при крепком «поцелуе» дерева на большой скорости, автомобиль проявит к нему еще больше внимания и обнимет дерево. Естественно, повреждения будут заметны не только снаружи, но и внутри. Так, изрядно покоцав своего железного коня, есть отличный шанс не добраться до финиша.

Автомобильчики та їх особливості

В гараже нас ждет около полусотни лицензированных автомобилей, самых разных мастей, размеров и расцветок. Здесь вы встретите и багги, и классические раллийные спорткары, и внедорожники, и даже грузовики, наличие «Камаза» среди которых, вас наверняка приятно удивит. Каждую из машин всех двенадцати классов можно будет перед заездом настроить. Вооружившись гаечным ключом, отверткой, клавиатурой и мышкой, можно будет изменить характеристики более чем 30 узлов любого автомобиля. Но, если вас по каким-то причинам отпугивает вид открытого капота и перспектива лежать под эстакадой, вполне можно довериться местному механику, который сам все настроит под нужды ближайшей трассы. Он-то уж точно знает, чем передаточное число отличается от давления в шинах.

Напоследок стоит сказать несколько слов о заездах. В DiRT очень много внимания уделено езде по пересеченной местности на автомобилях повышенной проходимости, грузовиках и даже обычных спортивных автомобилях, специально подготовленных для авторалли. Так что, словно поросенок Хрюша, будь вы водителем самодельной багги или же Mitsubishi Lancer Evolution, без грязи и пыли не обойдетесь! Кроме карьеры и других одиночных режимов игрокам обещают возможность сразиться за первенство в онлайн. На манер Trackmania, но по принципу настоящего автомобильного ралли, итоговая оценка считается по сумме времени прохождения участков одной большой трассы. Чтобы не особо нагружался сервер, в одной группе (в отдельной созданной игре) может быть не более 100 участников.

До выхода игры осталось совсем немного. Быть может, когда вы будете читать эти строки, переводчики из «Буки» будут переводить игру на русский язык. Поэтому томить себя ожиданием не придется. А ждать эту игру, как видите, очень даже нужно!

Саньч





НЕФТЯНОЙ CRYSIS

Frontlines: Fuel of War

Action/FPS

www.frontlinesfuelofwar.com

Разработчик: Kaos Studios

www.kaosstudios.com

Издатель: THQ

www.thq.com

Издатель: «Бука»

www.buka.ru

Через семнадцать лет огромные насосы высосут последние капли нефти из земли, и ресурс, благодаря которому держится на плаву экономика многих государств, иссякнет. Дети нефтяников отправятся копать картошку где-нибудь в Беларуси или пахать землю африканских плантаций баобабов, у Алсу внезапно пропадет голос, а красивые иномарки, крылатые самолеты и лопатые вертолеты займут почтенные места на свалках или будут торжественно похоронены на кладбищах техники. Но это нормально!

Намного опаснее, что вся мировая экономика перевернется вверх дном. И, вместо мирного разрешения проблемы, два гигантских альянса (Западная Коалиция и Красновоздушный Союз) начнут войну за власть.

Не «мультиком» единым

Вот так, неутешительно и жестоко, видят будущее нашей планеты в Kaos Studios, где ведутся работы над Frontlines. Последствия нефтяного кризиса легли в основу сюжета Fuel of War. Работа над одиночной кампанией ведется весьма кропотливо, поэтому игра порадует нас не только насыщенными сетевыми баталиями, но и неплохим «синглом».

С первого взгляда сюжет может показаться вторичным и неоригинальным. Но

на фоне миллиона игр «о Второй Мировой» и полумиллиона игр «о спасении мира американцами», идея с нефтяным кризисом выглядит довольно-таки интересно. Впрочем, не должен подвести и сетевой режим, ведь Fuel of War обещает составить конкуренцию Battlefield и Call of Duty!

Переставим фишки на границе!

Игру не зря назвали Frontlines – линия фронта играет в геймплее одну из главных ролей. У нас и у врагов есть своя территория (все четко видно на карте), границы которой каждый должен продвигать вперед, вытесняя противника. Захватывая новые земли, мы получаем преимущество в виде дополнительной техники. Однако даже хозяину большой территории приходится нелегко. У вражины ведь тоже губа не дура, да и искусственный интеллект в наличии имеется, поэтому он обязательно попытается вернуть награбленное.

В игре будет представлена всего одна кампания за Западную Коалицию, следовательно, воевать придется против России и Китая (Красновоздушный Союз), что вряд



ли обрадует геймеров made in exUSSR. Но это не значит, что мы не сможем пощупать российскую и китайскую технику. Прямо во время битвы можно захватить производственные центры противоборствующей стороны, что позволит использовать их оружие и технологические возможности машин. К тому же, Краснозвездный Союз доступен для сражений по сети.

Один в поле – не воин?

Масштабные сражения проходят на огромных картах, а самое большое поле битвы растягивается на три мили. За исключением нескольких спецзаданий, все битвы можно разделить на два вида – наземные и воздушные. Соответственно разделена и техника: в игре присутствуют как боевые вертолеты, так и танки, «хаммеры» и прочие вкусности, которые вы нередко могли увидеть в американских фильмах про войну. Кроме стандартной зачистки территории, предусмотрены и второстепенные задания (разведка, кража документов, взлом компьютеров). На манер Far Cry, вы вольны сами решать, как выполнить задание: в одиночку пробраться на вражескую территорию и выкрасть нужную информацию или же толпой ломануться на противоборствующий лагерь и показать всем, кто здесь настоящий Рэмбо. Правда, намного лучше продумывать свои набеги на Краснозвездный Альянс, ведь искусственный интеллект во Frontlines невероятно хитер. Известно, что враг заведомо будет знать

ваше местоположение (это, в общем-то, не приветствуется), враги будут метко стрелять и не делать лишних телодвижений, а если вы окажетесь для них крепким орешком, ИИ в момент подстроится под ваш стиль игры. Но это нормально!

Что касается мультиплеера, то он по игровой механике не отличается от одиночной кампании. Вместе с командой серьезных парней, вы продвигаете свои границы на территорию врага. Тот же, со своей стороны, старается не особо расслабляться и обязательно захочет отвоювать у вас кусочек территории. Кроме захвата земель, будут и более серьезные цели, например, уничтожение завода по производству техники, промышленного центра, моста, поиск определенного документа с информацией и так далее. Задания эти привязаны уже к самой карте.

«Кризис» vs. Crysis

Несмотря на впечатляющую графику и внушительные особенности игры во главе с интересным сюжетом, Frontlines: FoW вряд ли сможет тягаться на равных с хитами недалекого будущего, такими как, например Crysis. Но и в тени Fuel of War не останется, потому что в теле игры бьется сердечко Unreal Engine 3, которое отлично смазано и выполняет свою работу на ура.

Все объекты на уровне будут уничтожаться. Вооружившись танком, вы сможете сровнять с землей весь уровень, каждое здание и деревцо. Естественно, что непрерывающийся экшен сопровождается отличными визуальными спецэффектами и великолепной озвучкой взрывов, выстрелов и всего остального.

Постскриптум

Fuel of War очень похожа на существующие сегодня шутеры и не обещает ничего особенного. Однако идея необычных заданий в сетевой игре и хороший сингплеер, смотрятся довольно свежо. Игрокам наверняка будет интересно увидеть шутера на базе Unreal Engine 3 с оружием завтрашнего дня и несколькими интересными фишками. Последнее слово остается за геймплеем Frontlines: Fuel of War. Именно от него будет зависеть хитовость этого амбициозного проекта.

Ян «Зверь» Одарченко и Саныч



Alone in the Dark

Survival Horror

www.alone-in-the-dark.com

Разработчик: Eden Games

www.eden-games.com

Издатель: Atari

www.atari.com

Издатель: «Акелла»

www.akella.com

ФРАНЦУЗСКИЕ СТРАХИ

В жанре *Survival Horror*, за исключением *Resident Evil 4*, уже долгое время не было достойных внимания проектов. Здесь правят *Silent Hill* и *Resident Evil*, поражающие своей атмосферой и геймплеем. Но, быть может, вскоре настанет время уступить дорогу новому, подающему большие надежды проекту, – *Alone in the Dark*!

Однажды люди с не белыми мордами решили покопать в шахте уголь. Было темно.

Сериал *Alone in the Dark* начинает свою историю с 1992 года, когда мир увидел первую часть игры. Затем появилось продолжение, а вот уже после третьей части *Alone in the Dark* стал культовой трилогией, положившей начало жанру *survival horror*. Но не долго радовались его родители, потому что с выходом четвертого *Alone in the Dark*, сериал ушел в подполье и его надолго забыли.

К счастью, остались еще на нашей планете люди, способные творить чудеса и восстанавливать справедливость. Несмотря на то, что французы не умеют делать надежных автомобилей, у них отлично получаются компьютерные игры. Так,


студия Eden Games недавно вытащили из ямы величайший бренд 90-х годов – *Test Drive Unlimited*. Сейчас же компания намерена возродить серию *Alone in the Dark*. Что ж, стоит пожелать им удачи.

Величайшее возрождение

Сюжет новой, пятой по счету части *Alone in the Dark*, напрямую связан с трилогией, но он не имеет никакого отношения к четвертой, неудавшейся части игры. Действия происходят в наше время, в Нью-Йоркском Центральном Парке. Игроку предстоит выяснить, как и зачем главный герой игры, Эдвард Карнби, оказался в центре Нью-Йорка. Действия предыдущих трех частей происходили в 90-х годах, здесь же мы перенесемся в 2007-й.

В реальности Центральный Парк Нью-Йорка, в котором происходит действие игры *Alone in the Dark*, занимает территорию площадью три с половиной километра. Весь этот кусок американского города в точности передает виртуальный мир, во что охотно верится, глядя на то, как Eden сделали гавайские острова в TDU. Так же, как и в полную свободу действий.





Разработчики акцентируют внимание на присутствии action-элементов и взаимодействии персонажей с миром игры. Экшен, на их взгляд, внесет разнообразие в игровой процесс, а вот интерактивность здешнего мирка гарантирует интересный геймплей. Здесь все объекты наделены теми же функциями, что и в реальной жизни. Для решения какой-нибудь проблемы, мы должны будем учитывать всевозможные варианты и последствия, используя все, что попадет под руку. Придется адаптироваться к постоянно изменяющимся условиям и жить объективной реальностью в виртуальном пространстве.

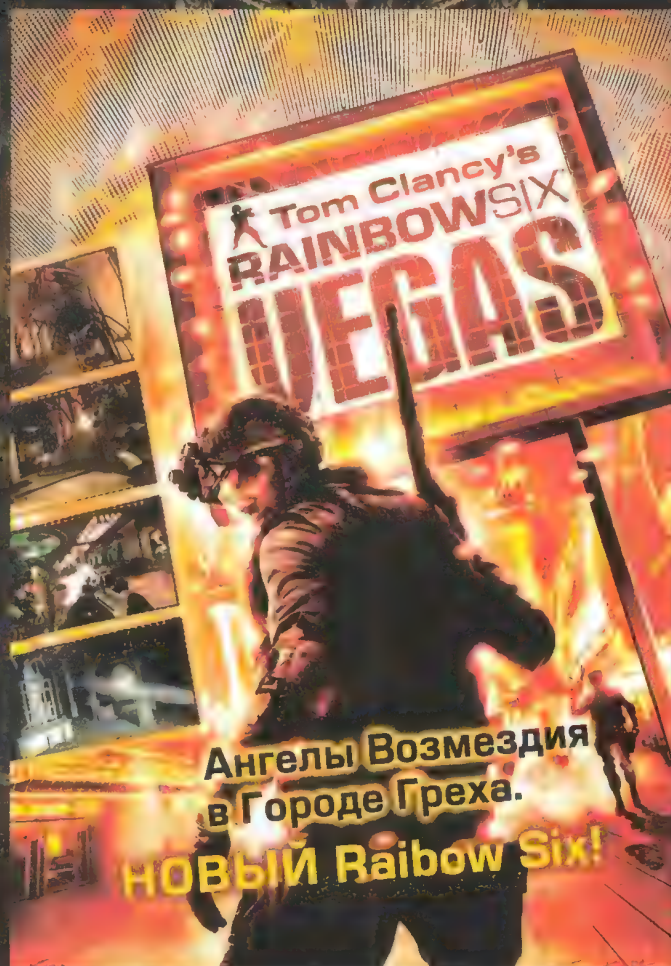
Еще одной особенностью Alone in the Dark является транспорт. Вот с чем, а с транспортом у Eden Games проблем никаких. Конечно же, это не мешает Alone in the Dark быть полноценным survival horror. Транспорт больше вспомогательная, нежели обязательная составляющая игры, однако будут ситуации, когда обойтись без него будет невозможно. Например, когда нужно быстро добраться в нужную точку или немедленно покинуть опасную территорию.

Это не конец, а только начало.

Как ни странно, но о технической начинке известно мало. Как все это будет выглядеть, звучать и висеть на компьютере, пока достоверно неизвестно. Знаем только, что Alone in the Dark является next-gen проектом, а насколько это полезно для игры, можно судить по скриншотам.

Выход игры запланирован на лето 2007-го, а локализацию от «Аеллы» стоит ожидать осенью (хотя, пока она доберется до Украины, уже наверняка выпадет первый снег). Надеемся, в биографии Eden Games появится еще один хит, который посетит нашу рубрику MegaGame. Оригинальный сюжет, профессионально реализованная механика, захватывающий дух геймплей – полагаем, все это будет в игре.

Ян «Зверь» Одарченко



Ангелы Возмездия
в Городе Греха.

НОВЫЙ Rainbow Six!

Его Величество вернулось!
ГАРФИЛД 2

РУССОБИТ-М
УКРАИНА



ИЗДАТЕЛЬСТВО
ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ
ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ
ИГРОВЫМ КЛУБАМ

ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA
E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA

PC

PS3

X360

Kane & Lynch: Dead Men

командный тактический преступный экшен от третьего подозрительного лица
www.kaneandlynch.com

Разработчик: Io Interactive

www.ioi.dk

Издатель: Eidos Interactive

eidosintl.com

Крутой
 Психом!

Traitor



Кейна
 Линчевать!

Murderer

DSM IV Criteria for Schizophrenia

Шизофрения
 расщепление
 сознания

Если бы intro-ролик делал я, то из монитора страшные руки тянулись к геймеру. Или это уже делала Самара, девочка из «Звонка»? А вот, кстати, и она – встречайте: моя помощница!

Мало нам психопатов-героев? Postal, Manhunt, the Suffering... МАЛО?! (Хрюсь кулаком по столу!)

Оба героя новой игры – социально опасные личности. Причем, по заверениям авторов, история их судеб будет чересчур тяжелой.

Волею судеб Кейн забрел на скользкую дорожку преступности. Втянувшись, он стал отменным киллером, затем влился в международную преступную организацию «The Seven», которую впоследствии развел и смылся. Но недолго веревочке виться – Кейн оказывается за решеткой и получает смертный приговор.

Колея второго характера – Линча – пересекает рельсы

Кейна как раз перед моментом казни. Линч – шизофреник, живущий под транквилизаторами. Ему все равно, кого грохнуть. Полиция обвиняет его в убийстве жены в состоянии невменяемости (вдруг подстава?) и швыряет на казнь (странно, а у нас психов не судят, а лечат).

«The Seven» тоже не скушают и отбивают Кейна, а заодно и Линч попадает под руку. Парочка отныне работает вместе (хозяева умеют убеждать и мотивировать ☺), от всей души ненавидя друг друга. Суть игры ясна – выполнение террористических миссий для «Семерки». Кейн – главный персонаж, а Линч – вспомогательный (или равноправный партнер в кооперативном режиме). В нашем мире, где борьба с терроризмом – проблема №1, игру ждут большие скандалы.

Очевидцы, видевшие демонстрацию парочки миссий из игры, рады как лвы свежей зебре. Авторы «Хитмана», не мудрствуя лукаво, взяли все тот же движок *glacier*, но теперь он выглядит почти безупречно.

Главные козыри, которыми потрясут IO: красивые локации, целые толпы народа на экране, сильно разрушаемое окружение, эффектная камера, психованный AI. Всё это видно в ролике на уровне дискотеки, где протискивающаяся сквозь толпу (да, именно так: анимация движения в толпе – блеск!) в иллюминации под убийственную кислоту, команда героев намеревается украсть дочь японского мафиози.

Когда же, спускаясь с небоскреба на веревочках под видом мойщиков окон в попытках утащить из офиса серьезных людей кейс с документами, братва попадает в очередную за... западню, становится ясно – геймплей что надо! Перестрелки, интерактивность и использование укрытий, фатальная рукопашка, взаимодействие и личные отношения с подельниками (S.W.A.T. наоборот), карта, ядрёный мультиплеер – всё это оттачивается, как опасная бритва, чтобы история двух изгоев резала голливудски. Реалистичности способствует и подача сюжета: когда героя без какого-либо health-bar'a толкают к смертной черте, перед глазами его, в кровавой пленке, проносятся обрывки жизни...

В общем, отбросьте сомнения и ждите хит! А если нет? Представьте:

Какая на пол ледяной колодезной водой, из помех на экране выходит жуткая девочка. Её мертвые глаза смотрят на авторов игры K&L:

«Я вижу тебя! 7 дней... 7 дней даю, чтобы качественно закончить разработку игры!»

Ага, а вы думаете, почему «S.T.A.L.K.E.R.» вдруг так резко вышел? Один звонок...

Признаки сумасшествия проявлялись:
— Narpalт—
и девочка Самара из «Звонка»



Spellforce 2

DRAGON STORM

**ИЗДАТЕЛЬСТВО
ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ
ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ
ИГРОВЫМ КЛУБАМ
С ДРАКОНАМИ
НЕ ШУТЯТ!**

Возвращение в мир 3D –
продолжение легендарной RPG.

ТЕЛ.: +7 (367) 509-17-37, (044) 561-86-09
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA
E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA



BlackSite: Area 51

тактический шутер/фантастика

www.blacksitegame.com

Разработчик: Midway

www.Midway.com

Зона отчуждения Заокеанский формат

– Тату, а інопланетяни є?

– Ні, синку! То наша мама зробила собі гарну маску для обличчя з огірків та сметани.

(Здесь могла быть ваша реклама)

Блоббастер «Марс атакует сникерсами»

Телевизор пробормотал:

– Дамы и господа! Прослушайте обращение...

Экран исказился помехами, и вместо миловидной ведущей на нем проступила зеленая репа непонятного существа:

– Сдавайтесь, жители! Вам некуда бежать! Мир – в наших руках!

Да, мы злопамятные! Midway уже однажды (или не однажды) допустила лажу. Проект Area 51 был один из немногих экшенов, с самого начала вызывающих неистребимое желание истребить игру с диска вместе с исходниками. Но известно также и то, что человек, с разгону получивший граблями в лобешник, в следующий раз будет осторожнее.

Если до него дойдет... Поэтому, смеем предположить, что не всё потеряно: разработчики предоставили широкой общественности материалы, подтверждающие,

что работа по поднятию их детища от уровня «чушь» до уровня «крепкий экшен» проделана уже немалая.

Особенно авторов радует, что до ума доводится командность игры (а нас с вами это радует? ☺). Уже сейчас известно, что в игре нам дадут возможность идти по сюжетному асфальту не в одиночку, гоня главгера игры – прожженного ветерана всяческих баталий по имени Aeran Pierce, а управляя отрядом бойцов. При этом, внимание обращается как на элементарность управления отрядом, так и на кофеиновую бодрость AI. Мало того, что они призваны стать нашей надеждой и опорой, прикрывать нас и друг друга, проявлять боевую инициативу, уступать женщинам место в трамвае и переводить бабушек Лас-Вегаса через high-way, так теперь они еще будут нести на своих текстурных плечиках всю тяжесть параметра «мораль».

Под этим нехитрым, но заманчивым титулом скрывается система взаимозависимости игрока и его виртуальных приспешников. Чем более выдающимся лидером является игрок, тем более слаженно ведут себя члены отряда. Если



же геймер будет промахиваться при стрельбе, вместо хэдшотов целиться туда, куда целится солью из ружья сторож фруктового сада, или дезертировать с поля боя, то и соратники начнут паниковать. Кто его знает, что получится в итоге, но звучит многообещающе. В общем и целом, концепция командной тактики крутится где-то возле почётной лавочки Ghost Recon: Advanced Warfighter.

На оружии останавливаться смысла нет: нам выдадут как привычное оружие «реальных пацанов», так и фантастические образцы. Надеюсь, хоть козьяков, подобных оным из Prey, в качестве оружия не будет :-/

Зато можно покататься на крутых тачках и рукопашным способом врезать «каждой твари – по хारे».

Кстати, о Prey: на данный момент эта игра – один из свежих эталонов такого затасканного жанра как «пришельцы in da house». Проекту BS:A51 никогда в жизни не иметь такого веселого шарма, каким обладала игра Prey, да и физических головоломок ожидать стоит едва ли.

Резко прерываемся.

[Познавательная страничка.

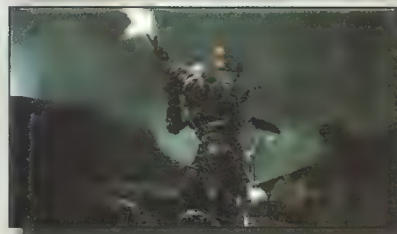
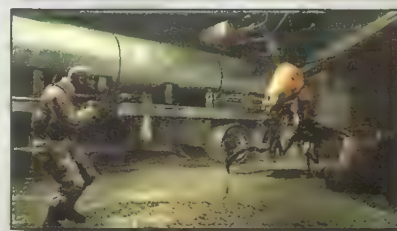
Если найдете на атласе мира местность Groom Lake (местечко

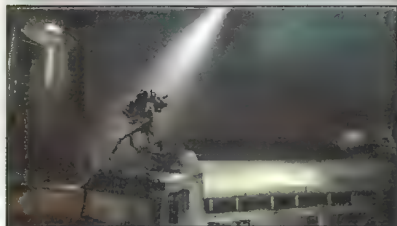
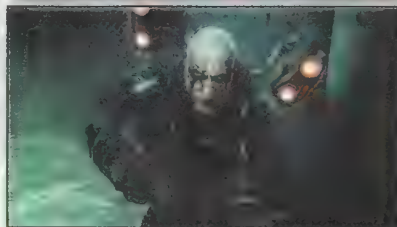
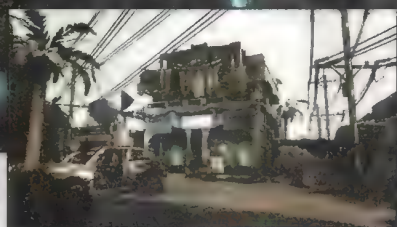
возле Лас-Вегаса, США), вырвите эту страницу и сожгите. Ибо сие есть тайна великая. Именно эта местность и имеет пресловутое название «Зона 51». Это – не концлагерь, это – не зона Чернобыля. Хотя, кто знает – может и там радиация и мутации... Всякое люди говорят. Особенно старожилы. Это место прослыло, не то, как тайная военная экспериментальная база, на которой прячутся дохлые пришельцы, не то, как полигон для испытаний. Никто не знает точно. Никто...

Отвал из познавательной странички.]

И снова здравствуйте. Продолжаем замануху. Подобно грядущему блокбастеру Crisis, игра BS:A51 готова будет похвалиться подачей сюжета непосредственно силами игрового движка. Ролики на движке все же будут, и, судя по довольным лицам разработчиков, весьма эффектные (подобные большому «ШМЯК!» большого НЛО, который демонстрируется авторами на гейм-выставках).

Вообще, сюжетная линия будет иметь мало общего с прошлым A51-недотепством студии. На этот раз в поле зрения сюжета – прорыв наружу из секретных застенков странных существ. На данный момент авторы уже показали несколько видов врагов – высоченные худышки, которые могут делиться на две





части и шалить по отдельности, человекообразные Reborn-солдаты, Плоскоголовые и прочие красавцы. Кто это? Инопланетяне? Мутанты местного разлива? Кто-то еще? Зовутся они Reborn (Рожденные заново). Кто они на самом деле – предстоит разобраться игроку. Сама по себе интрига, честно сказать, киндер-сюрприза выеденного не стоит, но в совокупности с хорошим движком и амортизирующим геймплеем – то, что доктор прописал.

И если конечный уровень качества сюжета и геймплея (подлый комментарий: а помните в Area 51 скрипт, когда выскакивающие мутанты могли не закончиться никогда?) мы так и не узнаем до релиза, то уровень движка вполне доступен для анализа. Ролики (надеюсь, честные) показывают неплохой уровень проработки, как локаций, так и игровой живности (не в пример уродливой графике предшественника).

Что еще может спасти игру в случае, если руки игроков незадолго до релиза вновь сползут с плеч обратно на филейные части? Мультиплеер (если не угрожат и его)! В нем обещано: кооперативное прохождение игры 2-мя игроками (эх, как вспомню Serious Sam...) плюс вездесущий надоедливый deathmatch и «Захват флага». Более оригинальны (намного ли?) – «люди против чудиков» и «осада» (siege), когда можно не просто

поработить базу, но и заодно народа в плен набрать. ☺

Ну что ж, надеюсь, авторам не придет в голову снова пустить хороший кусок бюджета на озвучивание ролей Дэвидом Духовны, а еще более надеюсь, что незримый дух Мэрлина Мэнсона больше не будет витать над этой игрой. Ибо толку и от первого, и от второго в прошлый раз не было ни грамма.

Злобный захватчик продолжал:

– И если вы не выполните наши требования, то лично я отниму все ваши богатства, разрушу ваши города, выпью всё ваше пиво и съем весь ваш мёд! – с этими словами, он расстегнул молнию на голове. Из-под зеленой кожи пришельца выглядывала довольная мордаха Медведя Витальки:
– Сюрпри-и-из!!! ;-)

Опасливый вывод: уж очень студия Midway скомпрометировала себя прошлым проектом, и поэтому с трудом верится в незаскриптованность и адекватность AI, но надежда – такая штука, которая бессовестно веляет дурака с нашим разумом. Дадим второй шанс балбесам. ☺

*Медведь Виталька
(а NapaIm'a сегодня нету –
ну не любит он зеленомордых существ!)*

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, <http://games.1c.ua>

ЗАВТРА ВОЙНА

ФАКТОР К



© 2006 ЗАТ «1С». Всі права захищені.
Гру розроблено компанією CrioLand
Сценарій гри Олександр Зоріч

1С:Мультимедіа, Фірма "1С", Крюк-Левіт



Виробництво в Україні — ДП «Еврософтпром»

Devil May Cry 3 Dante's Awakening. Специальное издание

демондуборочный комбинат

www3.capcom.co.jp/devil3/

nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=devilmaycry3

Разработчик: Capcom

www.capcom.com

Издатель: «Новый Диск»

www.nd.ru

Системные требования:

Процессор: от 1000 МГц

Память: от 256 Мб

Видео: от 128 Мб

Devil May Cry 3

DANTE'S AWAKENING *Special Edition*

ТОТ САМЫЙ ДАНТЕ: УДОЛОВОЛЕНИЕ ОТ ИГРОВОГО ПОСТРОАКТУМ

PlayStation 2

GREATEST HITS



«Зар-р-раза...» – Napalm пошевелил едва зажившими пальцами. Прошло пару месяцев с тех пор, как последний мизинец хрустнул в безумной и бессмысленной распальцовке по клавиатуре в попытках обуздать inferнальное управление игры DMC3. Но жертва не была напрасной...

Когда все пальцы были целы

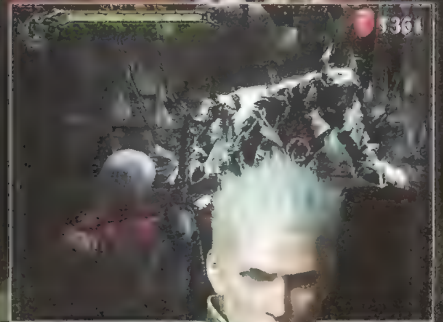
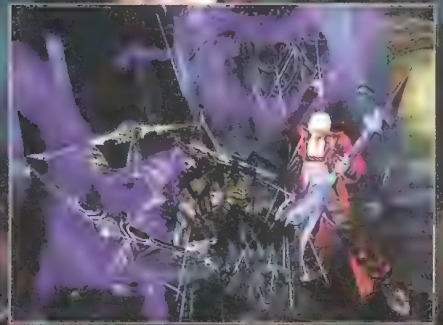
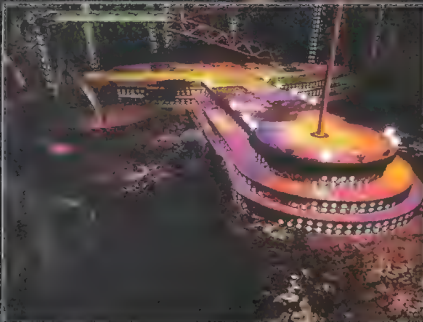
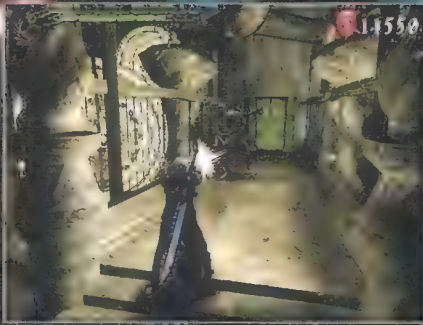
За рубежом порт этой культовой анимешной PS2-молотилки вышел год назад, но, из-за неспешности локализаторов, до нас он дошел лишь в 2007-ом. А об адекватности восприятия пиратских версий, кощунственно переводящих тайтл как «Дьявольский крик Мэя», не может быть и речи. Пришлось ждать...

К тому же, специфика геймплея DMC3 подразумевает многократное перепро-

хождение локаций, наличие скрытых миссий, бонусов и прочих причин. Вот почему, после долгого (возможно, слишком длительного) и вдумчивого копания в игре, мы только сейчас готовы высказать наш замысловатый вердикт.

Finger-Counter: первый «Хрусь!»

Герои бесспорно харизматичны. Трудные дети своих славных отцов – Данте (Dante) и Вергилий (Vergil) дружны, как никто: то мечи друг об друга заточат, то



тяжкие телесные повреждения нанесут. Почему? Вергилий со своим приспешником одержимы идеей высвободить древнюю темную энергию, став хозяевами мира. Магические знаки (две половинки амулета), кровь, заклинания, порталы – все как полагается.

Данте – идол среди определенного круга геймеров. Думаете, этот блондин в красном плаще изображает из себя крутого? Отнюдь. Он просто веселится от всего происходящего. Обожает хамить и подтрунивать над врагами (для этого в игре дана спецклавиша).

Вергилий – безжалостный убийца в синем камзоле (или сюртуке?). Одержимо следует к цели. Впрочем, не безжалостный зверь, помнит, что у него есть брат.

Попутно то там, то сям бегает на своих тоненьких ножках прекрасная девушка (прямо, как в песне: «Ох, Мэри, Мэри»). На попытки Данте познакомиться она отвечает горячо: то пулю ему в лоб всадит, то иной раз балалайкой по спине двинет. Идиллия...

Ах да! В специздании добавлен новый персонаж, по совместительству босс, – чёртов шут с сюрпризом. Мерзкий и противный кривляка – он органично смотрится в игре и заслуживает всяческих похвал, а также парочку комбо под зад.

Сюжет танцует на костях «Божественной комедии» великого Данте Алигьери: взяты имена персонажей, боссов и прочие штрихи по мелочам.

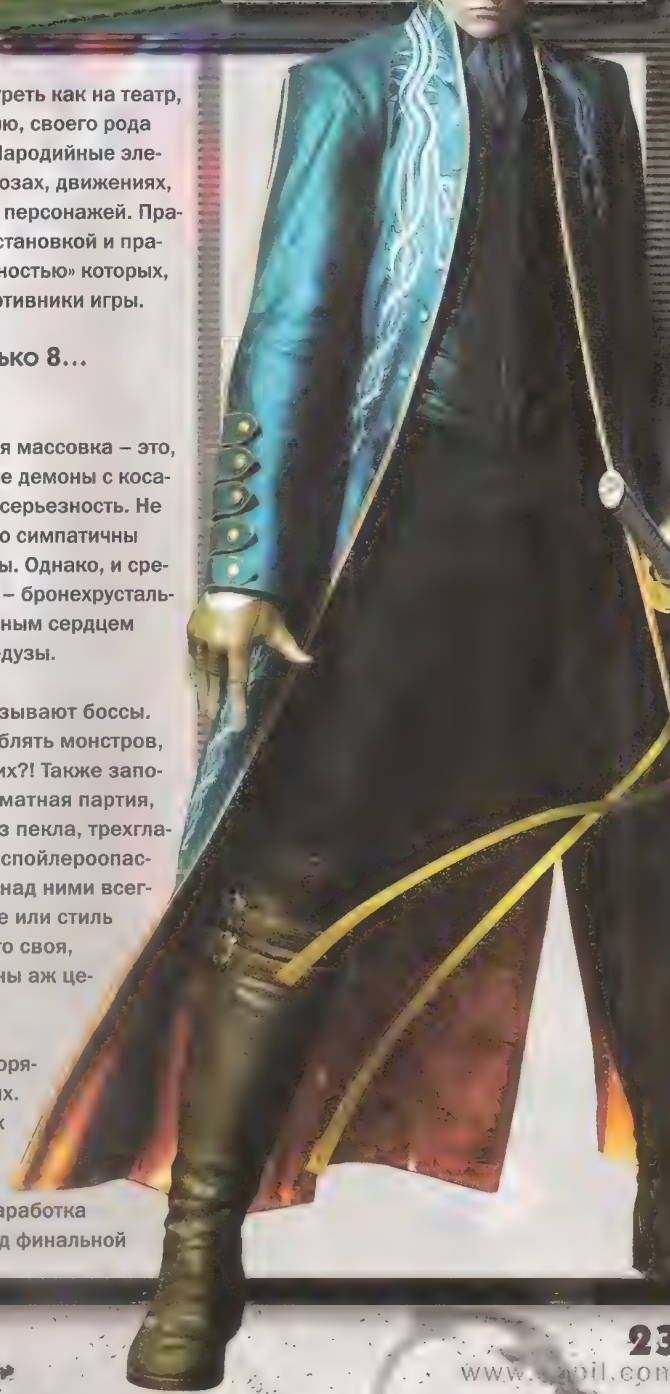
На сюжет лучше смотреть как на театр, ироническую проекцию, своего рода жанровую пародию. Пародийные элементы заключены в позах, движениях, словах и в поведении персонажей. Правят балом ролики, постановкой и правильной «киноматричностью» которых, восхитились даже противники игры.

Их оставалось только 8... Хватит для игры?

Смакуем бои. Обычная массовка – это, в основном, костлявые демоны с косами, пауки и прочая несерьезность. Не очень оригинальны, но симпатичны и весело анимированы. Однако, и среди врагов есть перлы – бронехрустальные воины с кристалльным сердцем (Dullahan), летучие медузы.

Истинный восторг вызывают боссы. Где еще можно истреблять монстров, попутно катаясь на них?! Также запоминается адская шахматная партия, гениальная лошадь из пекла, трехглавый Цербер и другие спойлероопасные виды. За победу над ними всегда дают новое оружие или стиль боя. Тактика у каждого своя, а у секси-босса Сирены аж целых семь видов атак!

Последний бой – на порядок тяжелее остальных. Одна из приставочных фишек – это перепрохождение локаций с целью прокачки и заработка средств. Так вот, перед финальной



Оценка:
УЛТ, стал порт

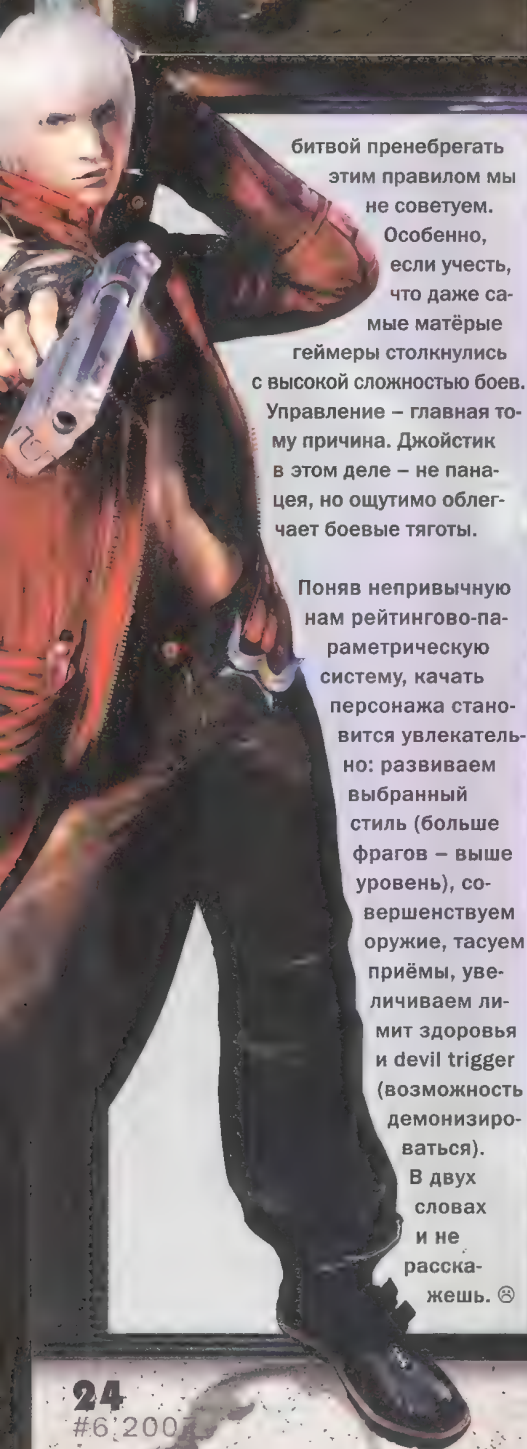
Геймплей: 11

Персонажи
ходячая харизма

Графика: 8

Звук: 10

Управление:
неуправляемое



битвой пренебрегать этим правилом мы не советуем. Особенно, если учесть, что даже самые матерые геймеры столкнулись с высокой сложностью боев. Управление – главная тому причина. Джойстик в этом деле – не панацея, но ощутимо облегчает боевые тяготы.

Поняв непривычную нам рейтингово-параметрическую систему, качать персонажа становится увлекательно: развиваем выбранный стиль (больше фрагов – выше уровень), совершенствуем оружие, тасуем приёмы, увеличиваем лимит здоровья и devil trigger (возможность демонизироваться). В двух словах и не расскажешь. ☺

4 пальца еще воюют...

Подробнее о стилях и оружии. После прохождения игры за Данте открывается игра за Вергилия, но не ждите от нее separate ways, как в Resident Evil 4. Те же битвы, но с Vergil в главной роли. Его стиль – убойная ловкость техники сражения на мечах (стиль Dark Slayer). Данте, как основной виновник торжества более щедр на стилистику: матричный акробатический стиль, стиль энергетических блоков, замедление времени, стиль «стрелка», «клонированный Данте». И, конечно же, – высокое мастерство владения холодным оружием. Масса комбо поначалу кажется хаотичным пианизмом по всей клавиатуре (нажал – и герой сам всё делает) – ничего. Поймите хотя бы парочку первых боссов и поймете, что адреналиновых стычек и необходимости маневрировать найти непросто!

Огнестрельное оружие, кроме идеальных стволов «Ebony & Ivory», бестолковое. Пострелять лучше в других играх. А вот холодное – это шик. Мечи, обеспечивающие круговую оборону, цепок-нунчаки, смертоносные перчатки и даже электрогитара, управляющая летучими мышами. У японских авторов – это пунтик какой-то: гитару оружием считать. Впрочем, забавно и зрелищно.

Кстати, не только в берсерковых боях а-ля Painkiller & Serious Sam заключается суть геймплея. В наличии имеется: пространственные и логические загадки, акробатика (где управление вообще «ховайся!»).

Арены сражений небогаты, но одухотворены. Отдельно стоит выделить Ад – абсолютный сюрреализм. Если в DOOM3 ад пугал до самых костей, то в DMC3 он вызывает ощущение съезжающей крыши... Шокировал (а заодно и убил кучу нервных клеток попытками грамотно прыгать) кубический уровень (preved фильму «Куб»!). И только ради этих локаций можно простить игре старый-престарый графический движок.

Напоследок – звук. Неплохой tec-industrial во время боя и задумчивая классика во время прогулок, голоса персонажей – прикольные. Зачтено.

Остался 1 палец, зато какой! ☺

Шедевр на консолях таковым и останется. К нашему же столу игра пришла поздно и плохо портированная. Патч вышел только недавно. Бессознательное управление добывает. Но ядрёный Данте, безумные боссы, неопиcуемые ролики и драйвовутый геймплей дружно спасают положение. Можете нам не верить, но всё так и есть на самом деле!

P.S. А пальцы уже почти не болят... Интересно, откуда взялись еще 2 лишних?! Как зубы мудрости? ☺

P.S.2 На PS3 (сорри за каламбур) и PC (без позорного портирования) в 2008 году выйдет DMC4. Переверните страницу, и узрите новые чудеса!

==Napalm==

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games,1c.ua, [http:// games,1c.ua](http://games,1c.ua)

АДРЕНАЛІН 2

ЧАС РИЖ

Нелегальні перегони по Москві!

Карколомні трюки!

Масові аварії на дорогах, сотні автомобілей в пробках!

WWW.ADRENALIN2.RU



1С:Мультимедіа, Фірма «1С», Гайджи Ентертеймент

© 2006 3AT «1С». Всі права захищені.

© 2007 Gaijin Entertainment. Всі права захищені.



Виробництво в Україні — ДЛ «Баросфтверм»

Devil May Cry 4

cult-action

www.capcom.co.jp/devil4/eng/main.html

Разработчик: Capcom

www.capcom.com

Издатель: Capcom

www.capcom.com



DEVIL MAY CRY 4

ЧТО-ТО ДЕМОНЫ
РАСПЛАКАЛИСЬ НЕ НА ШУТКУ...
ВИДНО К ДОЖДЮ



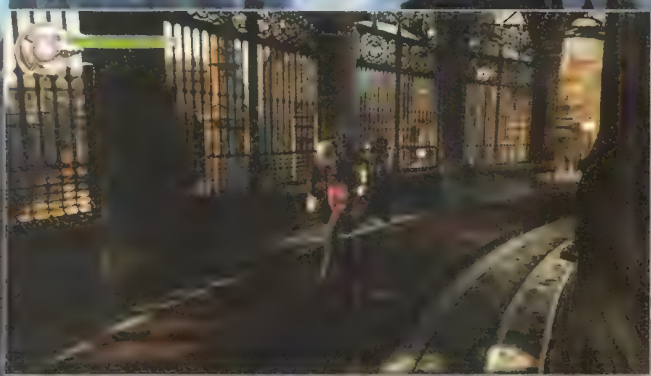
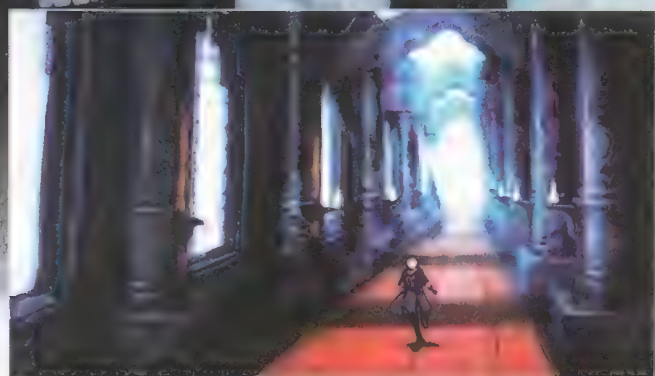
...Стану хорошим...

Очень хорошим...

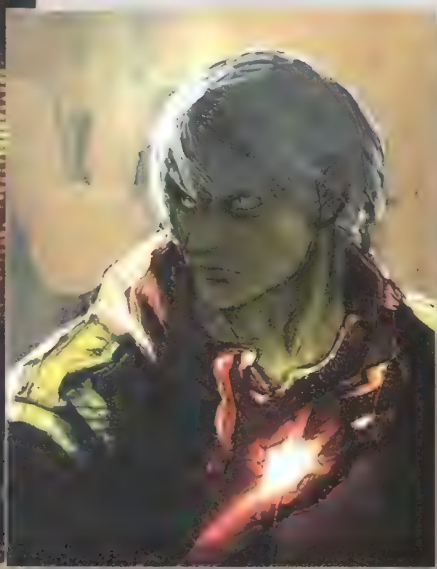
(Петр Мамонов, Звуки Му, «Хорошая песня», 1996)

Адреналиновые наркоманы – это люди, которые не могут существовать без экстремальных развлечений, сопровождающихся выбросом в кровь гормона адреналина

Да, мы такие! ☺



Безумный драйв DMC уникален: ад-реналин льется ручьями, пот валит градом, а руки мелькают по кнопкам со скоростью заядлого картёжника. И непременно хочется еще!



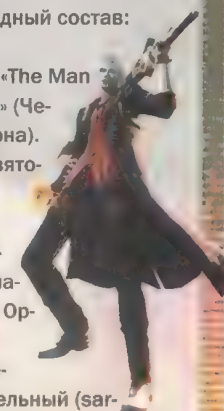
Вышел Неро на крыльцо

...показать своё лицо. Во времена, когда люди еще не знали о Nero Burning Rom и болванках ☺, жил да был император Нерон, прославившийся сжиганием рукописей. Уж не он ли сподвиг назвать нового героя именно так? А что, Сарсом – любители поглумиться над культурой.

Арена нового шоу – местечко под названием Фортуна – колыбель странной культуры, основанной на законах и культах древней религии. Официально представляет эту религию Орден Меча, поклоняющийся памяти легендарного Темного Рыцаря Sparda, который в свое время пришел из темной стороны мира на защиту человечества. Орден принял Ленинский Декретъ «О Демонах как происках буржуазии» и порешил их всех порешить. Для этого была создана Бригада Святых Рыцарей.

По предварительным бредовым наметкам авторов, в дружеской бойне сойдется обновленный звездный состав:

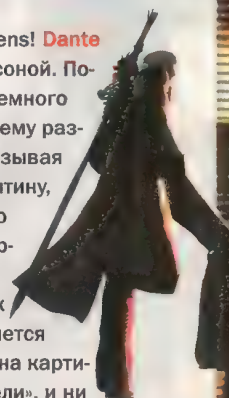
1. Новый герой **Nero**, «The Man with a Demon's Arm» (Человек с рукой демона). Находясь в сани Святого Рыцаря, сей парень принадлежит к Ордену Меча, выполняя самые безнадежные поручения Ордена. Характер (по фильму «17 мгновений весны»): язвительный (sar-donic), привык действовать в одиночку. Мюллеру и Борману он бы не понравился. ☺ (Где-то за углом Пастор Шлаг с досады выпил «йаду») В общем, достойный преемник Данте. Как? (Слышится массовый грохот па-



дающих на пол челюстей) Данте в DMC4 не будет? Так зачем нужна такая игра?! Дол-о-ой! Спокуха, братья и сестры – будет вам Данте.

2. Ladies & Gentlemen! **Dante**

собственной персоной. Потомок Великого Темного Рыцаря по-прежнему развлекается, размазывая по стенам демонятину, вечно прущую изо всех трещин и порталов. Интрига в том, что он, «как здрасьте», появляется в Фортуне, будто на картине «Грачи прилетели», и ни к селу, ни к городу, убивает немножечко народа из Ордена Меча. На дружный question «Какого...?!» он ответит только в процессе игры...



3. Это ж какая анимэшка без милых дам?! Красавицей на этот раз будет не ультрасовременная брюнеточка, похожая на чёрненькую из «Тату», а вполне изысканная барышня **Kyrie** (и как эту специю выговорить? ☺) – сестра предводителя Святых Рыцарей, а заодно и «птичка певчая» так называемого Фестиваля Мечей. Да, в роликах мадамка за-





ливается похлеще своей коллеги из фильма «Пятый элемент». Разумеется, ей выпадет стать дополнительным эмоциональным фактором озлобленности героев.

Нерон зажигает... (из воспоминаний древних библиотекарей)

Золотой стандарт серии DMC – разработка для каждого игрока собственного стиля, позволяющего красиво (это главное!) и эффективно стирать с лица земли целые эшелоны разнообразного мяса.

Боевые стили, холодное и горячее оружие – всё станет еще более отточенным и зрелищным, плюс несколько спецприемов эксклюзивно для «особой» лапки Неро. Главное нововведение – возможность менять стиль на лету, что призвано неслабо разнообразить геймплей. Ибо раньше приходилось выбирать стиль боя заранее: до миссии или у спецстатуи.

На данный момент авторы открыли парочку секретов насчет оружия.

Так, вместо любимых нами Agni & Rudra в руках героя засверкает **Red Queen** – не менее увесистый меч – гордость и символ Ордена Меча. Рукоять, по мнению разработчиков, должна быть сродни акселератору мотоцикла и соответствующее движение на ней должно активизировать особую силу меча. Придумают же такое! ☺ Опять же, чтобы получить сию дивную возможность, нужно меч прокачать – на шару только шлепанцы с газетой бывают.

Ствол **Blue Rose** (далось Capcom'овцам это противостояние – «красный vs. синий») – это 6-зарядный револьвер, прямо как с Дикого Запада. Причем – по совместительству, это еще и двустволка. Впрочем, по мнению Ордена, пистолеты – ахтой и ересь, и только лишь меч – истинное оружие самурая, в смысле Рыцаря. Что сказать – ☺☺☺. Насмешили...

Ну и, собственно, упомянутая выше демоническая рука – такой же любимый пункт японцев, как гитара-убийца. Рукой можно убивать, применять в акробатике и творить ею прочий drag&drop. ☺

Внимательный глаз адептов серии, вероятно, заметил, что рейтинг, орбы (аптечки и очки), комбы и градация мастерства комб SSSTYLISH! (правда, под другими именами) на данный момент остались без капитальных изменений.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http://games.1c.ua

Когекс воїн



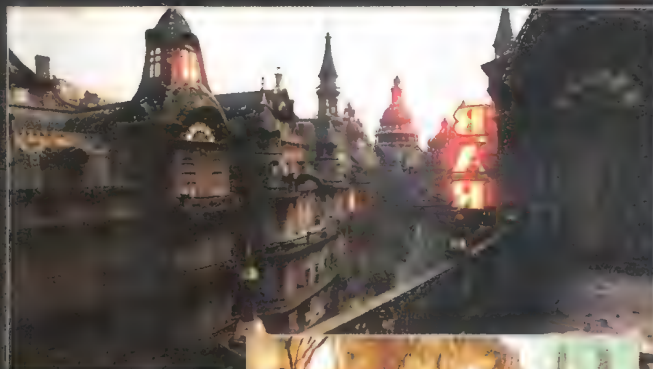
Виробництво в Україні — ДП «Еврософтпр»

<http://kv.games.1c.ru>

© 2006 ЗАО "1С". Всі права захищені

2006 Гра розробляється компанією Ino-Co. Всі права захищені

Ino-Co
Game Development



Также, не заметно особого развития AI врагов. Да и зачем? Они и так жутко опасны. Появилось много симпатичных вражеских видов, включая холодненьких демонов. Из боссов уже засветился и спалился Berial – рогатое пылающее чудище.

Monitor may cry, videocard may scream

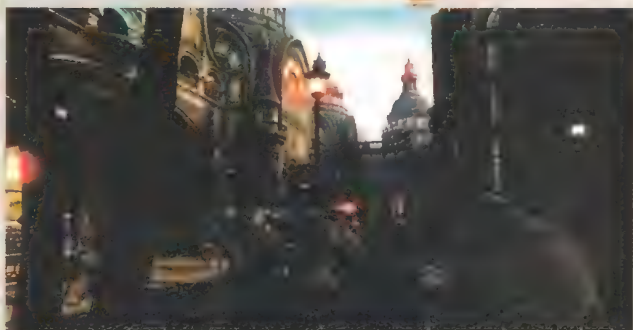
Ну дык... Это... Next-gen. © Консоли нового поколения + PC без намека на тупое портирование. Полный сатисфакшен! Таковы заверения Сарсом, которые, похоже, поняли, что поручили портирование легендарной тройцы хитов (DMC3, Resident Evil 4 и Onimusha 3) головоногим моллюскам. Верится, что они четко осознают, что еще один раз в PC-версии DMC будет такое управление на пару с камерой (над камерой, кстати, серьезно работают), и им самим руки припают к клавиатуре, а на голову наднут коробку с игровыми дисками.

Потрясающая демонстрация игровых уровней настраивает только на радужные лады. Если не вся мощь и потенциал PS3, то хотя бы половина ☺ четко видны в роликах и скринах. Перечисляю. Яркие спецэффекты, масса детализированных врагов и боссов, подробные локации, в том числе город, пирс, снова замок и т.д. (но есть у меня чуйка, что невидимые стенки никуда не делись – ощущается что-то подобное при просмотре), еще более анимешная и энергичная анимация персонажей. Мы увидели, что адреналин боев никуда не исчезнет, но не увидели мы главного (надеясь, все изменится в лучшую сторону) – безумной постановки роликов, украшавших собой третью часть. Возможно, авторы припасли их к релизу, об альтернативном варианте мы даже думать не хотим. Пока роликовые понты выглядят как повторение пройденного, хоть и вполне неплохое повторение.



Итак, новая игра подозрительно напоминает старую, но, тем не менее, будет очень красивой и подарит несколько новинок, не выбивающихся за рамки общего духа серии. Есть надежда, что старые недочеты больше не будут докучать игрокам. А большего от авторов мы и не требуем!

== Napalm ==



Агенты Безопасной
Национальности

Турецкий фильм-комедия

Разработчик: Jam Games

www.jam-games.net

Издатель: Дистрибу

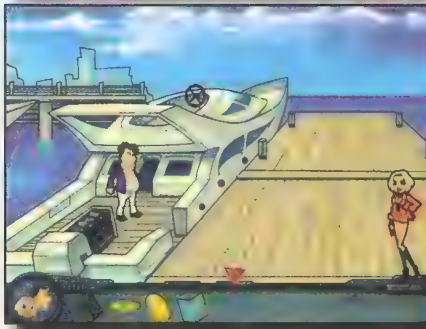
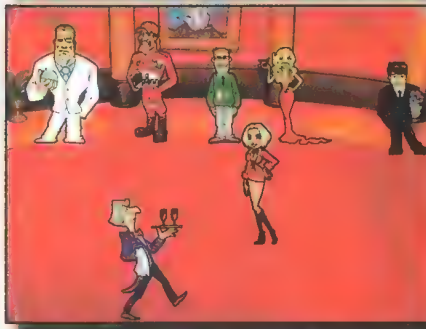
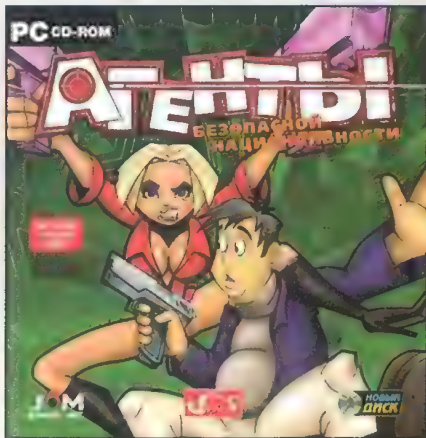
www.odyssey.od.ua

Системные требования:

Операционная система: Windows XP/Vista/7

Процессор: 1.5 GHz

Память: 512 MB



Фантазия, терпение и смекалка – те человеческие качества, без которых невозможно пройти практически любой квест. Однако, к моему великому удивлению, «Агенты безопасной национальности» оказались исключением из этого правила. Из перечисленных качеств, для прохождения данной игры вам понадобится только терпение. И немного смеха.

Добро пожаловать в клую неудачников

Молли и Скалдер – уникальные агенты и жуткие неудачники в одном лице. Они умеют не только искать улики, ловить злодеев, но и неплохо научились попадать в глупые истории. Занимаются эти ребята самыми нелепыми делами: спасают тех, кто находится в безопасности, предотвращают то, чего и случиться-то не может, пытаются выяснить, куда катится Колобок, сколько гигабайт в голове Билла Герца и атмосфер в имплантатах Памелы. Такой абсурдный сюжет, как минимум, повысит вам настроение. В игре действительно неплохой одесский юмор, да и сам геймплей станет отличной отдушиной после жаркого дня.

Не в пример другим квестам – загадок в «агентах» очень мало, а решение головоломок не дружит с логикой. Да и сами загадки оставляют желать лучшего. К примеру, как вам первая загадка первого же уровня: в темной комнате нужно вклю-

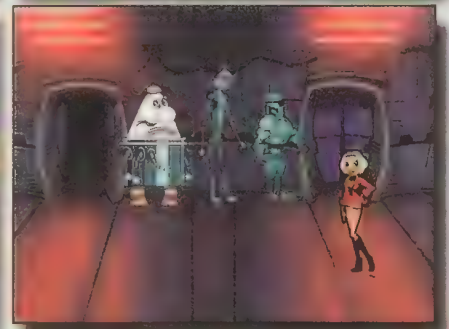
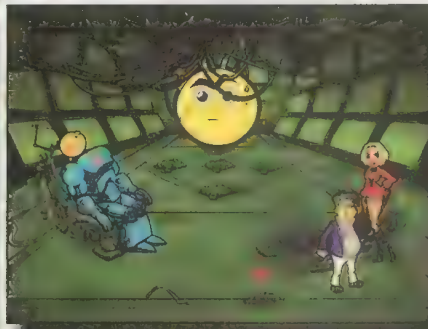
чить свет и решить это можно только одним способом – долго и упорно водить мышкой по черному экрану монитора, пока не наткнетесь на включатель. Я не зря говорил, что понадобится терпение. Такие задачки и загадками-то сложно назвать.

Но не интеллектом «Агенты безопасной национальности» собираются привлечь игрока. Главное здесь – шутки, шутки и еще раз шутки! Игра полностью напичкана приколами, самыми разными, для самых разных людей.

Мультишная анимация и комедийные модели персонажей (что-то подобное мы видели в игре «Братья пилоты» и «Как казаки Мону Лизу искали» от тех же разработчиков). Правда, сама анимация очень примитивная, а вот к озвучке и диалогам претензий нет. Диалогов бы по-больше, да шутки поярче! А в целом хорошо!

Отличный юмор, приятная графика и непрекращающиеся насмешки над всем, что нас окружает в жизни, отлично поднимут вам настроение. Однако если игру оценивать лишь по технической ее части, очень многие моменты стоило бы доработать. Хотя все-таки, ребята делали не Doom IV, а самый простой квест, который больше подкупает содержанием, нежели формой.

С вами был manson



Оценка: 6

Геймплей: 7

Графика: 6

Звук: 8

Юмор: 8

The Ship: Остаться в живых
сетевой аристократический экшен

Разработчик: Outerlight

www.outerlight.com

Издатель: «1С Украина»

games.1c.ua

Локализация: «Логрус»

games.logrus.ru

Системные требования:

Процессор: 2,8 ГГц

Память: 1 Гб

Видео: DirectX 9.0c-совместимая
видеокарта



Общество аристократов-головорезов

— Как это понимать?

— Это понимать, как удар по морде.

(из фильма «От заката до рассвета»)

Загадочный Медведь с топором в руке крался за милым джентльменом, несущим куда-то оторванную руку манекена.

— Орешки-и-и!!! — завопил товарищ Виталька, увидев пакетик соленых орешков на палубе. Джентльмен дал дёру. Terrorists win! ☺

Разум, не замутненный капитализмом

Вот за что я люблю творческие банды разработчиков — оттачивают свое творение, полутно подбирая с пола челюсти восторженной публики (а вдруг где зубик золотой встретится?).

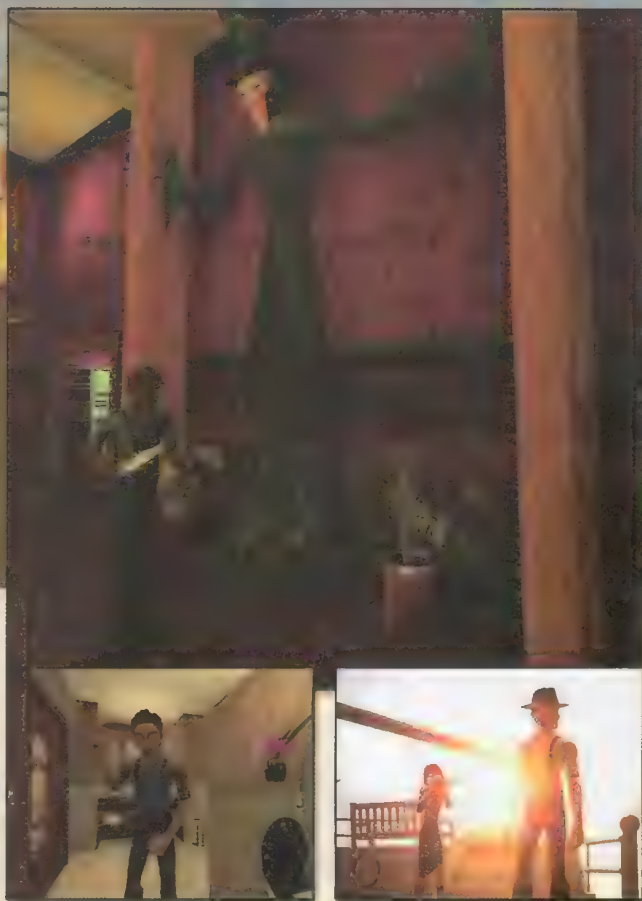
Так поступила и бригада Outerlight. Как оказалось, прообраз игры The Ship был изначально всего лишь модом к первому Half-Life! А после приХватизации себе движка Source, ребята поняли — игру не

стыдно поставить на табуретку перед лицом широкой общественности. Теперь игра доступна и вам, в случае, если вас не страшит необходимость обязательной Steam-регистрации в Интернете. Игра ориентирована на мультиплеер, хотя и имеет вполне играбельный оффлайн-режим.

**Мистер Икс, Мистер Мускул
и Гюльчатай, а ну-ка быстро
открыли личико!**

Смысл игры можно описать очень быстро, даже удивительно — никаких замесов в стиле эпических битв и футуристических блокбастеров, которые упорно пыжались, дабы показать свою крутизну. Все просто и элегантно. В начале 20-го века модным и гламурным считалось кататься на по-буржуйски солидных кораблях. Но нет, чтобы просто валяться кверху пузом, напихиваться икрой и ананасами, так аристократам еще и развлечение подавай. Причем весьма кровавое. Итак, Ми-





стер Икс – человек, не обделенный чувством злого юмора, затеял шоу – понаприглашал людей с условием... охотиться друг на друга! Победителям этого «соревнования» сулят значительный денежный приз. Каждому из игроков Mr. X выдал имя жертвы, минимум информации о ней (в частности, место, где ее недавно видели) и запустил обратный отсчет. Времени дается очень мало, но достаточно для того, чтобы войти во вкус.

Казалось бы, простой экшен. В чем же прикол? А в том, что, во-первых, просто искрошить весь уровень в говяжий фарш вам никто не даст: блюстители порядка с камерами видеонаблюдения и т.д. и т.п. вмиг готовы остудить пыл самых «борзых» истребителей. Методы пресечения неоправданных убийств и провокаций убедительны: от штрафа до увлекательного времяпрепровождения в «обезьяннике» с конфискацией непосильно нажитого оружия. Правда, у камер есть зоны видеонедоступности, а у охраны – любовь к звонкой монете, так что возможны компромиссы. Во-вторых, и это самое главное, здесь все охотятся друг на друга, поэтому игрока практически не покидает **мания преследования**. В-третьих, аристократическая атмосфера кораблей, разнообразие способов уничтожения врага, скрытность и дух детективов Агаты Кристи, Эдгара По и прочих корифеев жанра вносят в эту игру тот живописный ток на 220 вольт.

Убить или не убить? Вопрос в том, как именно!

Рассмотрим пособие киллера подробнее, ибо именно за изобретательность и дают бонусы.

С оружием нужно вести себя осторожнее. Не «попалит» игрока до его непосредственного применения зонтик или джентльменская трость (правда и толку от них в one-hit kill не ждите). А вот если достать прилюдно «из широких штанин» привычное оружие, то есть то, что персоналом корабля воспринимается, как носитель смерти, то пиши – пропало: арест «под белы ручки». А лишенный даже на пару минут свободы игрок значительно теряет шансы на успех.

Огнестрельное оружие – дорогое и неизобретательное, но действенное, удовольствие. А если взять сигнальную ракетницу, то игра превращается в чудо-фейерверк. Оружие ближнего боя варьируется от кухонных ножей до пресловутой отвинченной конечности манекена (ностальгируем по игре Condemned). Для Hitman-цев и поклонников детективных расправ припасены шприцы с ядом (рейтинг его, увы, невысок, ибо жертва может спастись каким-нибудь антидотом). Западлостроение представлено приготовлением жертвы в холодном или горячем виде. Вспомните мои слова, когда на корабле найдете соответствующие места и приспособления. ©

Хитринка за хитринкой бегаёт с дубинкой

Ядрёный сплав получился – «большой куш» + боевик + симулятор преступного организма. В «The Ship» нужда в чем-либо – это принудительное выставление игрока жертвой, подчеркивание слабостей и уязвимостей человека. Жестокий философский вывод – не расслабляйся и получишь шанс выжить.

Игрок должен есть и пить (welcome to бар/ресторан, или переходите на «мышкование» по каютам, если нет денег). Как физиологическая закономерность – после еды/питья возникает потребность вернуть всё это природе обратно. (Мдя...) Попробуйте проигнорировать – мало не покажется! Плюс гигиена – нужно почаще использовать умывальник. Кроме таких бытовых обыденностей, имеется потребность в обмене информацией и общении, поэтому зачастую вам приспичит почитать или потрындеть с народом. Для лиц с особо расшатанными нервами – на корабле имеется в наличии доктор душевных наук. Утомление лечится сном или стимуляторами (работающими очень недолго). И самое мощное в этих игровых фишках – во время удовлетворения всех этих потребностей персонаж наиболее беззащитен перед тем крадущимся/затаившимся охотником, имя которого значится в black-list'e.



В данном случае, поможет изобретение какой-нибудь хитроумной тактики вроде маскарада (набор костюмов – читать скинов – просто превосходен) и доскональное знание карты, а также любознательность, позволяющая выявить тайники, разбросанные по карте (в них вы найдете кое-что приятное)!

– Психологи, блин! Покушал орешков... – бурчал Медведь Виталька, который таки получил клюшкой по филейным частям от противников, пока тырил на палубе орешки, пытаясь удовлетворить злой приступ голода.

Виды и невидаль. Мультиплеер во главе стола.

Сетевые кошунства и членовредительства представлены несколькими видами. Обычный deathmatch, где все гасят всех, здесь, как никогда, очарователен. Но более кроваважно выглядит режим охоты (hunt), где в заданный лимит времени нужно отыскать владельца заданного имени, да еще и выжить в придачу. Также доступна игра, когда после уничтожения первого бедняги дается задание на уничтожение следующего – и так до тех пор, пока уничто-

жать уже будет некого (elimination). А вот режим дуэли (duel) дает однозначный ответ на вопросы – «убийца или жертва?». Здесь все просто – и заказанное лицо, и киллер – это одна и та же персона.

Народ! Только ради такого мультиплеерного шедевра стоит, чесслово, прорубить себе окно в Интернет и зарегистрироваться на одном из серверов, где всю рубится народ, используя целую кипу тактик, разводов, провокаций и приколов. Да и курьезов хватает. Впору приобщиться к этому шаловливому Ship-обществу. Или вообще включить сие чудо в список дисциплин киберспорта.

Матчасть

Корабли (среди которых как небольшие прогулочные суденышки, так и многоуровневые гиганты, особенно велик и ужасен монстр «Циклоп»), детализированы просто превосходно и осмысленно. Нет, конечно,

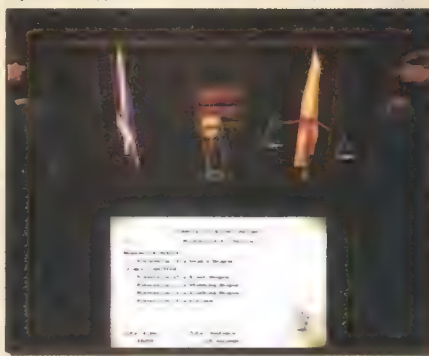
фототекстур там нет, и персонажи выглядят пародийно. Графика – слабое звено и «ахиллесова пята» игры. Но почему же она не отталкивает? Потому, что она – не пустая. До какой же степени выдержана стилистика тех времен – от одежды и убранства помещений до звуков, доносящихся из старинных пиццалок!

Физика, рожденная в недрах «халфушного» движка, использована не на полную катушку, но ее наличие в игре заметно. Увы, еще более заметно и то, что предстоящей работы над ее органичностью и интерактивностью окружения – непочатый край. Замечание заслужили и боты, которые зачастую непростительно ошибаются, некрасиво «рэгдолничают» и не дружат с геометрией уровней.

Похоже, Виталька догнал обидчика: идет и хитро облизывается: «А я что? Я ничего ☺»

Вывод детективно-медвежьей опер-группы: удачный эксперимент, отшлифованный за долгие годы до устойчивого состояния. Недостатки игры вполне совместимы с ее жизнеспособностью, а подчас и совсем незаметны.

–Napalm–,
Моряк Папай,
Mister X и Mister Y



Penumbra: Overture Episode 1 («Пенумбра: Темный мир»)

horror/adventure

www.penumbra-overture.com
ru.rnprod.aso?trazd=desc&prod=penumbra

Разработчик: Frictional Games

www.frictionalgames.com

Издатель: «Новый Диск»

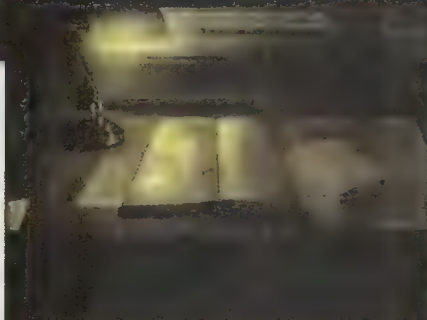
www.nd.ru

Системные требования:

Процессор: 1,5 ГГц

Память: 512 Мб

Видео: от GeForce 3 Ti/ATI Radeon 8500
и лучше



Game underground: В поисках обнаженного нерва

Есть у этой игры что-то общее с ночными кошмарами. Какое-то липкое ощущение ватных конечностей и беспомощности, когда не получается ни убежать, ни ударить. И голоса тоже нет - позвать на помощь не удастся. Именно таков обледеневший, то ли от ужаса, то ли от холодов Гренландии, мир игры Penumbra.

Полутень полукоммерции

Эх, молодежь... ☺

Шведские разработчики с многозначительным названием Frictional Games бесспорно талантливы. Сначала игра Penumbra была выложена ими во всеобщее пользование как демонстрация оригинального физического движка. Успех был настолько громким, что ребята спохватились и решили поставить игру на коммерческие рельсы. И правильно, такой шанс терять непозволительно. И вот - перед нами первая часть будущего сериала (сомневаюсь, что частей будет всего три, как и было заявлено), соответствующая нынешней моде на эпизоды.

Наследие книжных ужасов

Главный герой игры, Филипп, осиротел, но духи прошлого не оставляют его. Давно ушедший из семьи отец перед смертью написал ему письмо, в котором ссылался на сейфовую ячейку в одном из банков. Кстати, имя отца - Говард, а сы-

на Филипп, поэтому можно сразу же узреть источники, из которых авторы черпали вдохновение: игра очень напоминает по духу проект Call Of Cthulhu, по мотивам произведений легендарного автора Говарда Филиппа Лавкрафта.

В наставлении перед смертью отец просил сжечь книгу, лежащую в сейфе, но любопытство, сгубившее не одну кошку, возобладаало и на этот раз. Филипп углубился в чтение...

В процессе игры выясняется, что по официальным данным отец Филиппа уже более 30 лет как умер! И как это понимать? Загадка на загадке. Явным маяком в череде тайн светит для Филиппа Гренландия (на ней сходятся все умозаключения героя), куда он и отправляется на корабле.

**Делаешь - не бойся,
боишься - не делай!**

Ну и что, что игра во всю использует скрипты, и в чем-то, ведет нас по ограни-



ченной колее. В целом, собрано все так, что о границах трехмерного мира думаешь в последнюю очередь. Суть игрового процесса – осторожно двигаться, стараясь быть незамеченным.

Среди наших врагов – и шуршащие пауки, и собаки, чьи горящие глаза еще долго мерещатся в темноте, и другие существа. Но игра страшит не монстрами, а **ожиданием**. Твари хоть и не прут волнами, но и одного бывает достаточно, чтобы увидеть экран с философской надписью о сути жизни и смерти. Герой слаб, у него нет кевлара и перков-имплантантов. Посему действовать приходится без геройства, главное – stealth-ом дойти до финала на своих двух, прячась в тенях и отвлекая от себя преследователей. Игроку дан фонарик и светящийся стик (фальшфейер). Но лучше спрятать их куда подальше: каким бы ни был AI врага, но, зачастую, кажется, что они видят тебя насквозь и затравят, если допустить слабость, растеряться!

При этом, как моменты истерического перепуга, звуки бродящих рядом врагов,

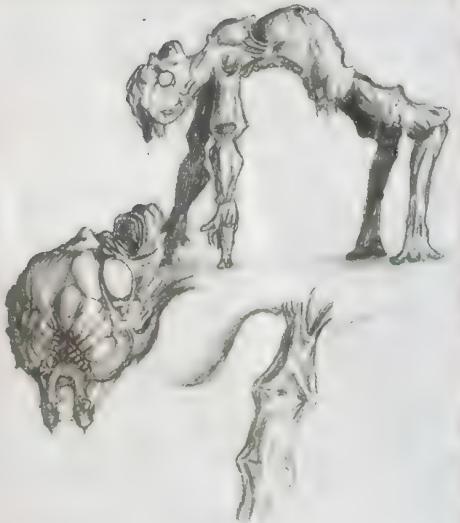


так и эффект привыкания глаз к темноте (в режиме скрытности, когда герой не паникует, он начинает лучше видеть – экран виден в синих оттенках), выполнены так, что серьезно треплют нервы игрока.

Попутно обшариваем все закоулки, собирая по кускам эффектно поданную информацию и обрывки записок погибающего персонала, а также полезные и незаменимые (вроде ключей и запчастей) предметы постепенно проливает свет на кошмар, происходящий на станции. Вещи растыкиваем в инвентарь и слоты. Распутывая историю буквально по ниточкам, герой будет сталкиваться с жуткими вещами, артефактами, устрашающими рисунками-предостережениями на стенах, заставляющими сильно нервничать, и массовыми намеками на то, что люди на этой станции были обречены изначально.

Как и хотели того авторы, каждое помещение в игре – не просто уровень: там что-то происходило, там живет какая-то страшная история. Вот здесь месяцами прятался обезумевший исследователь, а здесь кто-то кого-то куда-то тащил. Вот покинутый офис, а вон там, на полу – целые библиотеки страшных тайн... Поразительная и гнетущая атмосфера...

Что же послужило причиной страха – массовые нарушения в психике или настоящие чудовища из потусторонних миров вырвались наружу? В этом и предстоит попытаться разобраться игроку!



Двигатель сумасшествия

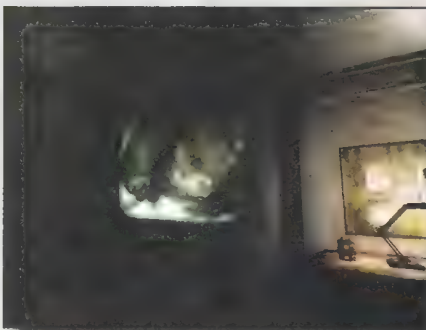
Newton Game Dynamics – движок уникальный, но доработки требует основательной. Однако, за ним будущее, и авторам, возможно, даже следовало бы разработать специальный гейм-девайс, какую-нибудь киберперчатку, заточенную именно под движок.

На экране при попадании в поле зрения предмета, с которым можно взаимодействовать, появляется иконка глазика (посмотреть и осмыслить), махонькой руки (схватить, бросить, потащить) или дверцы – улизнуть на другую локацию. Многим управление понравилось и даже напомнило целый ряд других игр, но, тем не менее, лично я все равно считаю не совсем удобными некоторые моменты. Например, в поединках несказанно сложно наносить правильные удары, к тому же целиться, как в горячие моменты, так и просто при



изучении локаций не очень удобно. Да, не всегда можно сразу точно центрироваться и позиционироваться на предмете, чтобы на нем зажглась вожаденная иконка действия. Иногда, удается одной рукой одновременно открывать ящик и двигать стул, когда они слишком близко расположены на экране, однако, это уже мелочи.

На этом заканчиваю ругать и начинаю хвалить. Взаимодействие, действительно, убийное, хотя и не абсолютно новаторское, хотя разница между тяжелыми и легкими предметами немного условна, много вещей в игре можно потрогать, подергать, подвигать и т.д. Разве что пнуть нельзя. Множество предметов, конечно же, присутствует чисто для «мебели», для создания интерьера, но и то, что доступно на данный момент – уже большой прогресс. Чего стоит хотя бы уровень в начале игры, где нужно доползти по замерзшей дорожке до спасительного люка в полу, отбить с него вручную лед, а потом



еще ослабевшими руками крутить рукоятку, из последних сил пытаюсь ввалиться внутрь. А как вспомню силовую возню, когда я тшечно пытался давить руками на дверь со своей стороны, в то время как враг ломился в нее с обратной! И таких уникальных моментов в игре масса.

Отдельно стоит отметить разного рода физические задачки и микроголоволомки в стиле Half Life, использующие возможности движка, но не выбивающиеся из общей игровой канвы. Хочется верить, что после дополнительной проработки движок заткнет за пояс многие другие и составит конкуренцию движкам NovodeX от Ageia и Havoc FX от Havok. Не зря же такой шум поднялся вокруг тогда еще просто технодемок?

Что касается графики, то картинка хоть и не претендует на титул «Лучшая игровая графика в мире», однако чрезвычайно органична. Особенно удалась главная графическая задумка – игра света и тени. В наличии богатый ряд настроек графики, в том числе: возможность стилизации под старину – эффект старой киноплнки, а также эффект смазывания кар-

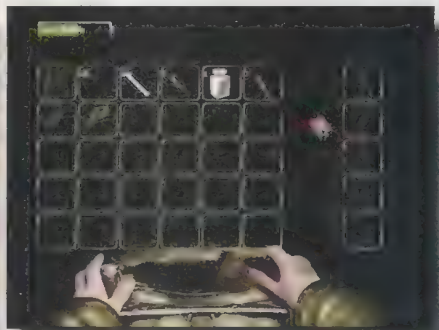
тинки при движении (motion blur). Локации выполнены в соответствии со стилем так же, как соответствовали своему стилю уровни в Call Of Cthulhu, а вот чудовищ не мешало бы доработать. Ну а звук, как уже говорилось – лучший друг атмосферы: от полного звукового вакуума до истощного звучания паники.

Ну что ж, первый эпизод оказался хоть и быстротечным (как и обещалось, около 8 часов), но впечатляющим. Главная наработка, которой нам не хватало, это возможность более осмысленного взаимодействия с окружением.

В недрах реального игрового андеграунда группа энтузиастов вырастила проект, которому суждено стать в узких кругах своего рода культом, при этом не снося с вершин хит-парадов титулованные игры. Поклонников подобных хороров традиционно мало, но, тем не менее, они есть, и голос их значит немало.

Предостережение: эта игра способна серьезно расшатать нервы!

Поседевший ==Nepalm==





WCG 2007



ЧЕМПІОНАТ СВІТУ З КІБЕР-ІГОР
WORLD CYBER GAMES



Мобільний оператор ігор:

JEANS*

більше, ніж гра!

Ти готовий залишити свій слід у віртуальній історії?
Всесвітні кібер-ігри знову запрошують глядачів.
Реєстрація учасників відбіркового турніру почнеться
на сайті www.wcg.com.ua 29 травня 2007 року.

Технічний партнер:



Головний медіа-партнер:



www.gameplay.com.ua



www.dpk.com.ua

За підтримки:



Медіа-партнери:



Genesis Rising: The Universal Crusade

генетически-вампирическая космостратегия

www.genesisrisinggame.com

u.akella.com/Game.aspx?id=894

Разработчик: Metamorf Studios

Издатель: DreamCatcher Interactive,
«Акелла»

www.dreamcatchergames.com

Системные требования:

Процессор: 2,5 ГГц

Память: 1 Гб

Видео: GF6600 или ATI X1600, DirectX 9.0c

Стратегический вампиризм и жонглирование генами

Комарики, комарики! Пейте, пейте мою кровь...

(Жуки + Профессор Лебединский)

Кстати о Жуках...

(Размышления авторов об игре Genesis Rising)

Почему так происходит? Неужели, если есть что-то хорошее, оно обязательно сбалансировано чем-то плохим?

Такие печальные мысли уловил в задумчивом взгляде Narpalm'a медведь Виталька. Уловил и решил на этот раз залезть в свою коробку из-под телевизора и отсидеться там. На этот раз.

Кто смотрел советский иносказательный фильм «Кин-дза-дза», те помнят тамошний сленг: «Ку» – уважение, а «Кю» – далеко не уважение.

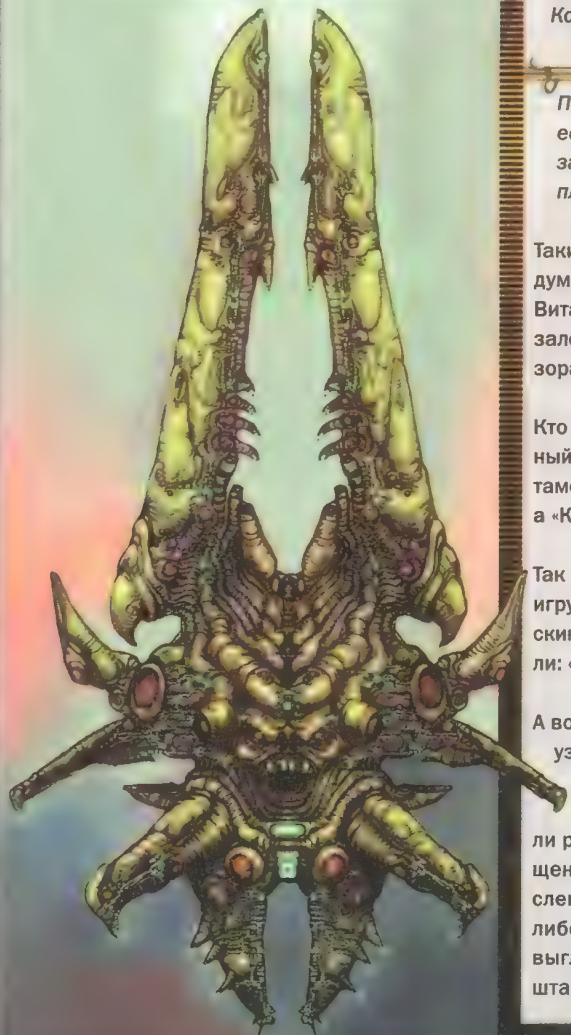
Так вот, когда мы с Виталькой увидели игру GR первый раз, мы присели, раскинули руки/лапы в стороны и проорали: «Ку-у-у!!!!»

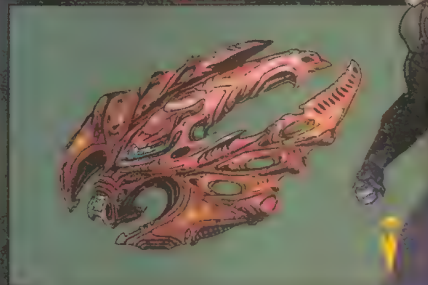
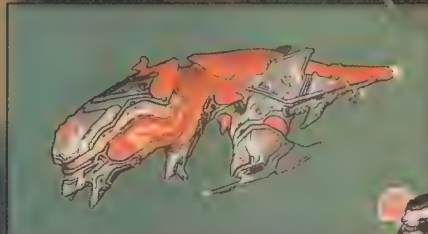
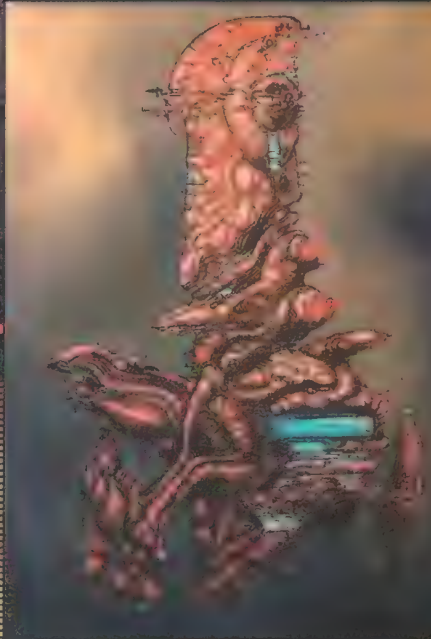
А вот не погорячились ли мы – сейчас узнаете.

С самого начала нас насторожили ролики: противные голоса и напыщенная сюжетная подача недвусмысленно говорили об отсутствии каких-либо продвинутых задатков. Впрочем, выглядело действие всё равно масштабно.

Но вот началась игра. К своему удивлению, быстро врубившись в суть (обучалка весьма неплоха), мы ломанулись в бой. Помудрив с оружием, мы поняли: апгрейд в режиме реального времени – сильная штука. И вот, под нашим натиском первый враг взорвался красивым солнечным ядерным шаром. А второй, покрупнее, и вовсе заставил отпрянуть от монитора! Такой кровавой хризантемы с брызгами, разлетающимися по всему космосу, не смогли бы собрать ни на один фейерверк даже китайцы (известные пиротехники). Космос, поразительно красивые планеты (среди которых мы узрели даже прототип Death Star), туманности, детально собранные организмы (это главные юниты игры – живые корабли-существа), эффекты от передвижения, стрельба, взрывы – это просто загляденье (хотя карта и имеет одну плоскость боев: нажав кнопку «~» – получите результат в виде школьно-тетрадной сеточки). Причем, выполнено все так, что не тормозит даже на устаревающей технике. Правда, стабильность – непостоянный гость в этих краях. ☺

Уничтоженные корабли (carcass) –местилище остатков крови и генов. Поэтому, если вы испытываете недостаток





в кровавом ресурсе, то с их помощью всегда можно пополнить запасы (если, конечно, вы не разорвали врага энергозарядом в мелкие клочья – тогда и собирать нечего).

А вообще, начинать нужно с выращивания наших живых летунов из плодородной жидкости. Но о летунах – позже.

Сюжет долго рассматривать совсем не хочется. Был комикс. Его оцифровали. Получилась игра. Всё.

Если чуть подробнее, то, как водится, злые миры космоса уничтожали-

уничтожали добрых, да не «вы-уничтожили» (скороговорка-убийца ☺). Беспокойные жертвы,

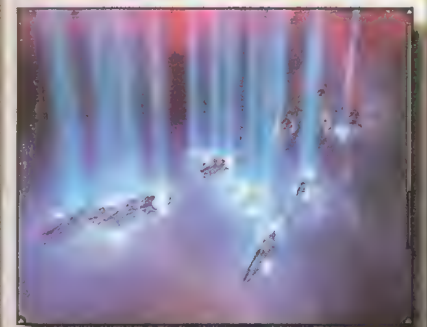
равно, как и охотники, мечутся по космосу, не успев нагадить только в одном его месте – Сердце Вселенной (где, как положено, хранится большой-большой секрет для маленькой компании). Именно туда и держит путь Герой и Спаситель, храбрый капитан корабля по имени Icopah. Сначала мы видим героя в детстве, затем – уже в зрелом возрасте наблюдаем за его смелыми попытками решать проблемы своего отца, имя которому Orkhan. Да не просто наблюдаем, а по всем канонам RPG-игр, ведем с ними разного рода «шуры-муры».

А знаете, каковы диалоги в игре? На заявление того или иного персонажа (в скриптовых роликах на движке) нам даются варианты ответов. Но не спешите радоваться разветвлениям и RPGшности. Вариантов ответа всего два. А представлены они... Кнопочкой типа «пазитиф» и кнопочкой типа «негати́ф»... Блеск... ☺

Совещаясь и планируя, Совет Трёх (The Chair of Three), который состоит из представителей военных, религиозных структур и законников (видимо с целью придать игре пафосности), будет умничать, сопровождая вас в полетах, и всячески напоминать о себе.

Итак, нас втиснули в материнский корабль, а значит, можно отпочковать объекты и юниты следующих типов (с учетом ограничений на развитие и прокачку): Станция, Материнский корабль (который хорош живорождением Файтеров разной степени тяжести – от легких истребителей до боевиков потяжелее), генные лаборатории и сборщики ресурсов. Кто чем занимается, понятно из названий. Если их проапгрейдить – порог возможностей заметно расширяется.

У каждой из игровых рас (люди, технонарод и двуногие пришельцы – Cy-Bred, The Lapis, хищные насекомовидные Clingers, фигуристые милашки The Cold Whites, Великие Древние Cerebrals) юниты имеют внешние отличия и специфические разновидности. Особенно нам пришлось по нраву станция Инкви-





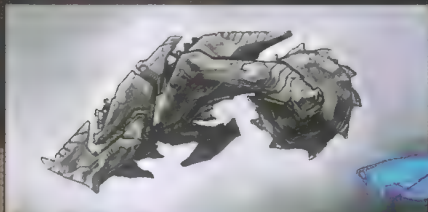
зителей (Cruciform) – эпохально парящий в невесомости объект.

Таким образом, получив техподдержку, огневую и коллекторскую мощь, выдвигаемся в путь, лупим врага, зализываем раны, идем далее, лупим врага (или враг нас), захватываем базы, снова зализываем раны (или перепроходим миссию). И так постоянно. Кроме того, переходы от зажигательных боев к примороженным вя-я-ялым полетушкам из пункта «А» в пункт «Зю» достают временами весьма ощутимо – никакого «+время» и «– время» авторы нам не преподнесли.

Тактика всё же не сводится к банальностям. На нее влияет фактор генов, которыми оснащены корабли в игре.

Достаточно сказать, что имеется ген, ответственный за захват вражеских и нейтральных суден (invasion), и становится ясно, какая игровая фишка правит балом.

Вообще же, гены делятся на семь групп,



отвечающих за прокачку (или, говоря языком игры, изменение ДНК корабля) оружия ближнего и дальнего боя, нейтрализаторов вражеских параметров, усилителей характеристик своих кораблей, разнообразных способностей, специальных плюшек и т.д. Кроме того, все помнят, что генами можно модифицировать корабль в реальном времени? Вот тут-то и можно неплохо применить умения и навыки, полученные за долгие годы тактического геймерства. Увы, за неимением других полезностей, эта тарелка геймплейного супа выедается на раз и скоро играть становится несколько скучновато.

А вообще, меня только что толкнул локтем высунувшийся из своей картонной избушки Виталька и просил сказать еще о минусах. Так вот: бои заметно затруднены, как интерфейсной косолапостью, так и отсутствием управляемой паузы, которая имеется, наверное, почти в каждой уважающей себя (и даже не уважающей никого) стратегии. В целом управление боями не способствует подстегиванию игрока, равно как и не сильно препятствует игре.

Что касается отношений между расами, восхищаться особо нечем: ну, купить можно кое-чего интересного, ну, помощь попросить. Больше ничего особенного.



Напоследок о мультиплеере, который получился, на удивление, не сильно замусоренным. Игрокам дается в распоряжение три стороны – Военные силы, Силы неповиновения и Инквизиция (О, да-а-а! ☺ – Примечание Великого Косолапного Инквизитора).

Вот такая манная каша расплывается вокруг игрока на протяжении трех десятков немасштабных миссий.

Ну что ж! Наш с медведем Виталькой озадаченно-клякастый вывод таков: не получился шедевр. И подмяли его под себя не Supreme Commander с очередным глумным слепком С&С. Подвели его свои же собственные недочеты – скучноватый геймплей (поначалу просто заворачивающий), подчас нудность перелетов, недочеты в боях, спорный сеттинг, который придется по душе только любителям комиксов (это совсем не плохо, просто на вкус и цвет...). И эти минусы никак не может компенсировать графика-шик и новаторская идея про космических кровососов с генными наворотами.

Итого: Не «Ку», не «Кю», а «Ку-Кю» какое-то. Найдете эту игру – взгляните. Хотя бы картинкой насладитесь.

==Napalm==
и Коробка из-под телевизора

ПОПРАВЛАСЬ ЗАКАЧИВАЙ ЗАСТАВКУ? <http://mnews.hiton.mobi> БЕСПЛАТНО



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1391&arguments=948&g=28208&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28192&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28194&vm=1>



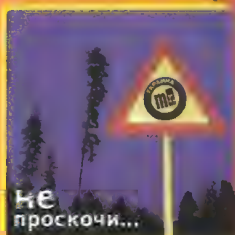
<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28193&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28195&vm=1>



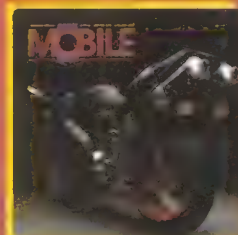
<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1391&arguments=948&g=28214&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1391&arguments=948&g=28206&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28190&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28194&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28192&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1391&arguments=948&g=28210&vm=1>



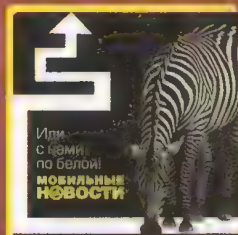
<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1391&arguments=948&g=28213&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28198&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1391&arguments=948&g=28211&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1391&arguments=948&g=28205&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28200&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1391&arguments=948&g=28207&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1391&arguments=948&g=28212&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1391&arguments=948&g=28209&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1391&arguments=948&g=28209&vm=1>

Teenage Mutant Ninja Turtles: The Video Game

Action

www.tmntgame.us.ubi.com

Разработчик: Ubisoft Montreal

www.ubi.com

Издатель: «Руссобит-М Украина»

www.russobit-m.com.ua

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц

Память: 1 Гб

Видео: 256 Мб

ЗЕЛЕНЫЕ НАСТУПАЮТ!

TMNT

PC DVD-ROM



12+

UBISOFT

допустить лагу. И не
допустили!

Четверо отважных
зеленых и один
ночной сурок

Сценарий игры шагает нога
в ногу с сюжетом фильма: три-
надцать злых и страшных мон-
стров выбрались на свободу, поэтому
вам, как обычно, предстоит спасти мир,
используя приемы и акробатические трю-
ки зеленых мутантов.

С зелеными черепахами, которые по-
стоянно спасают человечество, мы
знакомы не хуже, чем с крокодилом
по имени Геннадий и его другом Чебу-
рашкой. Впервые американских мутан-
тов мир увидел на страницах комиксов.
Чуть позже они перебрались на экраны
телевизоров, став персонажами мульт-
пликационного сериала. Потом зеле-
ные чуваки с панцирем пережили экра-
низацию. Теперь они известны как ге-
рои большого анимационного кино.
И, как это делается, в лучших тради-
циях современного кинематографа
одновременно с фильмом вышла
одноименная компьютерная игра.

Но не стоит вешать ей ярлык «игра по
кинолицензии», который у нас ассоци-
ируется с «Бумерами», «Боями с тенью»
и прочими МЕГАацтоями. Ведь «Черепа-
шек» делал никто иной, как Ubisoft,
а эти ребята, как известно, веников не
вяжут. Родители «Принца Персии» и вер-
ные друзья «Тома Клэнси» не посмели

Те из вас, кто смотрел фильм TMNT, уже
знают о «Ночном Всевидящем». Это Рафа-
эль, который, страдая бессонницей, дей-
ствует по ночам, сражаясь с врагами че-
репашек, о чем его братья даже не по-
дозревают. Есть «Ночной Всевидящий»
и в игре.

Каждый персонаж, кроме того, что ис-
пользует уникальное оружие, обладает
собственными приемами, способностями
и талантами. Леонардо, например,
благодаря своей гибкости умеет прола-
зить сквозь металлические решетки.
Донателло, используя свою палку, мо-
жет прыгнуть гораздо дальше осталь-
ных черепашек. Микеланджело может
парить в воздухе на своих нунчаках
(хотя это смотрится не очень правдопо-
добно). Рафаэль может взбираться на
высокие стены с помощью кинжалов,
вонзая их в каменные глыбы. Все эти
умения героев частенько придется ком-

бинировать, но об этом чуточку позже.

В ходе игры зеленые друзья должны собирать разбросанные повсюду золотые монетки. Что-то подобное мы видели в Super Mario Bros., однако Ubisoft пошла дальше: разрешила игроку покупать на собранное золото различную чепуху. Также, потратив собранное золотишко, можно разблокировать интересные видеоролики, которые демонстрируют арты и фрагменты фильма.

Всего в TMNT шестнадцать уровней, на каждый из которых уходит около получаса игры. В процессе прохождения геймплей будет усложняться: об этом позаботятся все новые и новые противники. Прилагается еще и пара-тройка боссов. Бой проходит так: во время сражения на экране отображается полоса из звездочек, зажигающихся в зависимости от количества отправленных на тот свет врагов. Когда полоса заполнится, включается режим slo-mo (не Max Payne, конечно, но тоже вполне симпатично), и вы сможете уничтожить любого врага всего одним ударом. Если же случится так, что враг перехватит инициативу и навернет вашей черепашке, то ваш «звездный рейтинг» аннулируется. В целом же бои не представляют собой особой сложности: за приемы отвечает всего пара кнопок.

Один на всех и все на одного

Первые несколько уровней вы проходите каждой черепахой отдельно: знакомитесь с геройскими черепашками, изучаете приемы. После короткого курса молодого бойца вам предстоят коллективные бои с возможностью менять героев: играя Леонардо, вы просто жмете клавишу [Ctrl], и перед вами уже оказывается Рафаэль, жмете ее еще раз – Донателло, и так по кругу. В конце этих уровней вас оценивают по критерию «помощь напарникам». Что это такое? Как я уже говорил,

Зеленые черепахи и канализационная крыса

Микеланджело (Майки)

Самый смешной и безбашенный из братьев. Обожает развлечения, гонки на скейтбордах и большую горячую пиццу! За что бы не брался Майки, он всегда испортит порученную работу или сделает все наперекосяк. Но, в тоже время, он не отстает от коллектива и показывает себя достойным воином. Сражается он при помощи нунчак, которыми владеет мастерски.

Рафаэль (Раф)

Также известен как «Ночной Всевидящий». Он довольно замкнут, всю негативную информацию держит в себе и попытается казаться лидером в глазах братьев. Довольно часто принимает решение самостоятельно и действует в одиночку, несмотря на запреты Учителя. Очень обидчив, эмоционален, может срывать свои обиды на друзьях. В остальном же он хороший боец и умный парень.

Донателло (Дон)

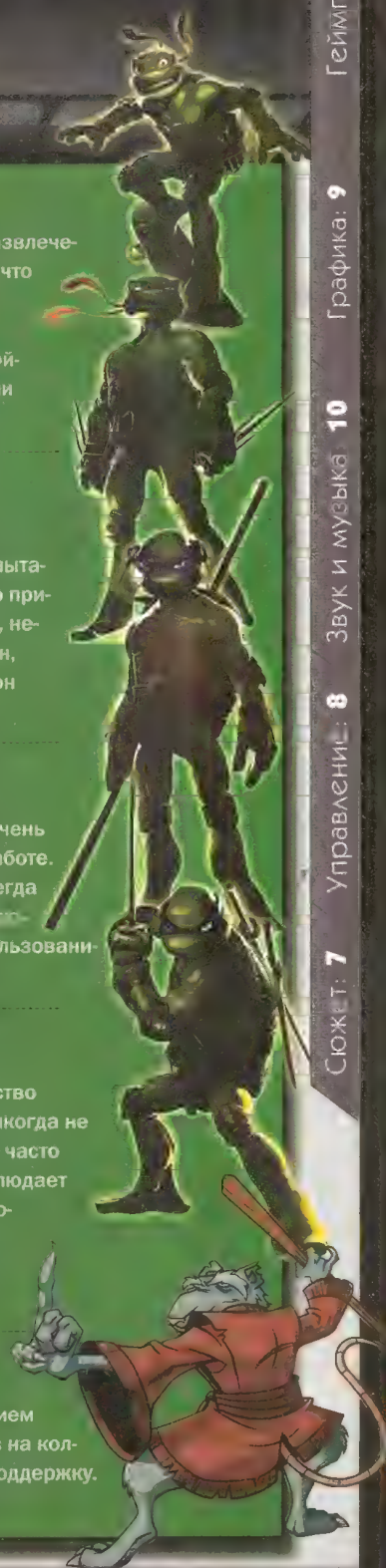
Единственный из братьев, который дружит с техникой. Очень умен, внимателен, с аккуратностью относится к своей работе. Среди братьев пользуется популярностью и успехом. Всегда изобретает гаджеты, которые помогают в бою. Его конек – бой с использованием палки. Но нередко всю команду выручает его ум.

Леонардо (Лео)

Лидер среди братьев. Грамотность, аккуратность, лидерство в сплоченном коллективе – вот его преимущество. Он никогда не бросит друзей и всегда придет на помощь. Но в команде часто происходят ссоры из-за правильности Леонардо. Он соблюдает все наставления Учителя Сплинтера, а братьям иногда хочется поразвлечься. Но даже несмотря на это, Леонардо нужен остальным братьям для поддержания цельности коллектива.

Учитель Сплинтер

Наставник Черепашек. Всегда удивлял своим спокойствием в самых критических ситуациях. Он настраивает братьев на коллективную борьбу, воспитывая в них взаимовыручку и поддержку. Славится своей мудростью.





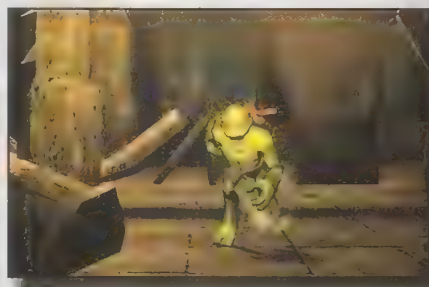
способности черепашек можно комбинировать. К примеру, вы играете Донателло, и во время боя призываете на помощь Рафаэля, который с помощью своих уникальных способностей легче справится со злодеями. Навыки коллективного мордобоя нужно отбатывать: в конце игры, когда против вас одновременно будет выступать несколько боссов, вам понадобятся приемы каждой черепахи. Самое интересное — потеряв все здоровье, вы не проигрываете бой; вам нужно лишь нажать кнопку «Прыжок» и ваша черепаха встанет на ноги как ни в чем не бывало.

«Принц» жил, «Принц» жив, ...

Очень красиво подобраны и реализованы локации в TMNT: мы побываем в лесу с кучей красивых водопадов, скал и экзотических растений; пробегаем по крышам многоэтажных зданий и небоскребов; заглянем в родную для черепашек канализацию; к концу игры побываем внутри шикарных домов с массой современных средств защиты. Другими словами — игровой мир представляет собой уйму интересных и увлекательных локаций, и это круто.

Да, очень многое позаимствовано у «Принца Персии»: все движения, ани-

мация, невнятная и неуправляемая камера (но к ней со временем привыкаешь), те же прыжки и поиск правильной последовательности действий, что должно привести нас к долгожданной цели. В общем, схема в TMNT та же, но с одной лишь оговоркой: здесь многое делали на скорую руку, и скрыть это



разработчику, увы, не удалось. Впрочем, игра все равно получилась довольно неплохой.

Красивые локации дополняет не менее красивая графика и качественная озвучка. Графика, как для игры, сделанной по фильму, очень симпатична, но она особо не впечатляет. Звуковое сопровождение не напрягает, эффектно сопровождая все происходящее на экране. Звук всегда был сильной стороной игр от Ubisoft.

Вердикт

У Ubisoft получилась хорошая, красивая и яркая игра, в которую стоит сыграть каждому, вне зависимости от жанровых предпочтений. Конечно, это не «Принц Персии», но однозначно проект заслуживает немного внимания.



Ниндзя-черепашки всегда были и остаются любимцами кинозрителей, любителей анимационного кино и компьютерных игр, ведь басмашные и такие крутые черепашки, при всей своей непобедимости и изворотливости, ведут себя совершенно как подростки, и в каждом из героев узнаешь кого-то из своих знакомых. Ubisoft подарила нам еще одну встречу с героями любимых комиксов, не испортив впечатления. За это им большое спасибо!

Ян «Зверь» Одарченко



WWII: Battle over the Pacific /
Битва над Тихим океаном
Action/авиасимулятор

Разработчик: Midas Interactive

Издатель: «Орион-С»

Системные требования:
К чему вам системные требования
идиот?

«Битва над Тихим океаном» – такая же ошибка природы, как и все остальное, что изготавливает компания Midas Interactive. В прошлом номере журнала «Шпиль!» вы уже познакомились с такими их творениями, как Suzuki Racing и GTR400. Блюда традиции, ребята в очередной раз выпустили мегаацтойную игру.

В 1945 году, когда Вторая мировая приближалась к своему завершению, оставалось лишь навести порядок в Тихом океане, где царил полный хаос. Две противоборствующие стороны, янки и японцы (играть можно только за американцев), не собираются друг с другом мириться, и им ничего не остается, кроме как перемочить друг друга и отправить на дно морское. Так что вам предстоит непростая задача: при помощи своего истребителя нужно очистить Тихий океан от азиатской орды. Как правило, игры такого типа становятся популярными не за счет сюжета – в них людей привлекает красивая и реалистичная графика, динамичные сражения и хорошие звуковые эффекты. Понятно, что здесь вы ничего такого не увидите.

Внешне то, что обычно называют Тихим океаном, в этой игре напоминает большое вонючее болото, и если бы компьютер мог издавать запахи, я бы в эту игру играть не смог бы. Острова смотрятся не лучше – это не насыпи земли, песка или щебенки, а огромнейшие кучи птичьего помета, хаотично разбросанные посреди Тихого океана. Что-то подобное вы могли видеть на 8/16-битной приставке «Денди – играют все!». Ситуация с техникой не лучше: текстуры самолетов лежат криво

и выглядят как-то размыто, будто их красили по пьянке. Чуть лучше смотрится флот, но все равно графика – ни в какие ворота оно не лезет.

Техника разнообразием не блещет: четыре вида самолетов, два вида кораблей и один вид наземного оборонного комплекса (что-то типа зенитки). «Порядочек» и с управлением: полет самолетов не имеет ничего общего с законами физики. Частенько замечал, как самолет разворачивается в любую сторону, пренебрегая кинетической энергией. Кораблики, вероятно, стоят на якорях, изготовленных из ОЧЕНЬ тяжелого металла, поэтому они не могут перемещаться в пространстве. Так что движуха происходит только в небе.

Поражает количество звуков в игре: я насчитал их пять или шесть. Возможно, их было и больше, но уже на втором уровне я вырубил колонки. С практической точки зрения озвучка выполнена хорошо, потому что позволяет сэкономить электроэнергию.

Проводя параллели с реальностью, игру можно сравнить с корзиной гнилых яблок: чем глубже залазишь в корзину, тем хуже яблоки. А самое верхнее яблоко в этой корзине – это меню: к примеру, пункт меню под названием «Брифинг» содержит в себе все задания, которые необходимо выполнить. Но вот список этот никогда не меняется, так как задания все одинаковые – убить врага. Правда, с каждым уровнем число врагов вырастает как минимум в два раза. Последний пункт содержит в себе что-то похожее на карту территории (исписанный лист бумаги). Если бы «карта» была просто описана

по-японски, в ней, может быть, было бы даже немного легче разобраться, настолько она непонятна и нечитаема.

Но самая гниль игры – искусственный интеллект и полный дисбаланс. Во-первых, враги никогда не промахиваются. Во-вторых, они пассивно летают над океаном и если их не трогать, то можно заметить, что они довольно дружелюбны и милые парни, которые просто наслаждаются красотами заливов Тихого болота.

Присутствует в игре и дисбаланс, как неотъемлемая часть любого ацтоя. Я уже говорил, что враги не промахиваются, но это не делает игру тяжелее, так как «здоровья» у вашего самолета не меньше, чем у вражеского крейсера. Хотя и тут сложно сказать однозначно: ведь любой вражеский крейсер можно легко потопить, расстреляв его из пулемета, который, получается, в сто раз мощнее, чем гаубица и зенитка вместе взятые.

Ах, да! Заговорился о недостатках и чуть не забыл сказать о хорошем. В игре отлично проработан командный бой: в нем у вас всегда есть союзники, которые почему-то не умеют стрелять, поэтому не портят вам всю «малину».

Подведем итоги. Как я не старался найти хоть одно достоинство в этой игре, но у меня так и не получилось. Вердикт может быть один – если вам подобное явление вдруг встретится в продаже, то срочно набирайте «02». Быть может, вы спасете еще одну невинную жертву.

С вами был manson и Саня



Оценки: censored

Геймплей: мегаацтойный

Графика: хуже, чем в мабле

Озвучка: лучше, чем в мабле

Управление: как в мабле

Эхо весны

VCL: FIFA Spring #3

Дисциплины: FIFA 07

Место проведения: Украина, Киев, компьютерный клуб Vault City

Дата: 13 мая

Призовой фонд: 1750 грн.

Эх, еще одна киберспортивная весна уходит в небытие! Тоскливо как-то на душе... было бы тоскливо, если бы нас не ждало ЛЕТО: солнце, море, пляж и WCG 2007! Время пролетело незаметно, и главный киберспортивный ивент уже вот-вот будет на пороге прогеймеров. Но, пока мировой чемпионат еще в пути, мы внимательно следим за

важными событиями в жизни украинских кибератлетов и фифакеров.

13 мая, в компьютерном клубе «Ваулт Сити» состоялся 3-ий (и последний) весенний чемпионат в рамках VCL. Несмотря на то, что многие участники уже забронировали себе места на финал сезона по итогам предыдущих ивентов, количество топовых игроков радовало глаз. Помимо привычных гостей в лице всех столичных отцов виртуального мяча, перспективных представителей команды f.p. и команды нашего журнала Shpil-mN.DiaWest (поддержку которой оказывает один из лидеров рынка компьютерной техники компания DiaWest), отдельное спасибо за визит многоуважаемому гостю из Днепропетровска, ведь без DTS.ras1k-a было бы не так весело. Рашад показал отличную игру на прошедшем недавно DTS-Cup 2007 и был в списке

главных претендентов на призовые места.

В этот день список Premiere League насчитывал более 30 фифакеров, каждый из которых не только претендовал на свое «место под солнцем», но и хотел попасть на финал сезона.

По доброй традиции все началось тихо и спокойно. Кому-то фортуна приготовила хорошее место в сетке, кому-то пришлось брать скиллом. К началу финала виннеров турнир успел покинуть Shpil-mN.DiaWest.Many@, который в первом туре не устоял перед мастерством DTS.ras1k'a, после чего шокировал всех, проиграв в лузерах crazy_BLK со счетом [5-1]. В отличие от Ростислава, его брат Shpil-mN.DiaWest.Chudik уверенно шагнул к финалу. В первом туре он обыграл титулованного киевлянина ZeLeNkA [6-3] [4-1]. Также, оказался сильнее

в противостоянии с харьковским игроком f.p.damage [5-3] [3-2], после чего опять одержал победу над представителем столичной школы Master [4-1] [3-1]. Поймав свою игру, Владимир дошел до виннерского финала, где его в гордом одиночестве уже дождался лучший в Европе футболист dignitas\Walkman. Олег повторил путь Владимира и оставил позади не одного фаворита. В первой игре Chudik выиграл у Walkman'a со счетом [6-1], а во второй – практически повторил счет с точностью до наоборот, вот только забил на один мяч больше [2-6], тем самым обещав себе место в TOP2.

В это время, вылетевший в лузеры из одной четвертой виннеров, NoAlmika «отжигал» в прямом смысле этого слова: первым под «горячую руку» киевлянина попал все тот же DTS.ras1k. Судьба их поединка разрешилась серией после-



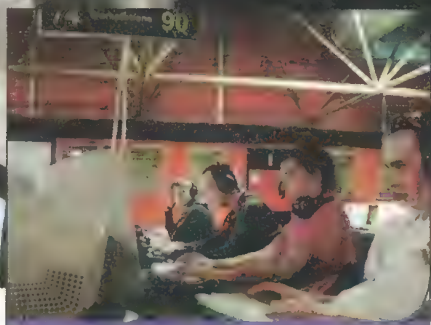
Только сильнейшие!



Посиделки



The One



Полная сосредоточенность



Макс и Мастер



Самый спокойный футбол

матчевых пенальти, где Мика оказался сильнее. Дойдя до финала виннеров, Сергей осуществил свою вендетту, и поквитался с dignitas\Walkman'ом, который выбил его в лузеры. После, в суперфинале, NoAlmika с минимальным счетом обыграл Shpil-mN.DiaWest.Chudik'a, завоевав первый приз.

Призеры Premiere League:

- 1 место: NoAlmika*P-X – 500 грн + акустическая система DYN0 5.1
- 2 место: Shpil-mN.DiaWest.Chud1k.C-club – 350 грн + DVD-плеер DYN0 5.1CH. MPEG
- 3 место: dignitas\Walkman.C-club – 250 грн + акустическая система DYN0 2.0
- 4 место: f.p.damage – 200 грн.

League One

Финал лузеров:

- Nelson*GalaxyY [2:0] GArilla

Финал винеров:

- AlexSKiF*GalaxyY [10:1] GArilla

Суперфинал:

- AlexSKiF*GalaxyY [4:3]; [2:6] Nelson*GalaxyY

Призеры League One:

- 1 место: AlexSKiF*GalaxyY – 200 грн.
- 2 место: Nelson*GalaxyY – 150 грн.
- 3 место: GArilla – 100 грн.

Что ж, в завершение подведем итоги. Чемпионат прошел ровно и без особенных сюрпризов в списке призеров. Несмотря на то, что наш чемпион Европы dignitas\Walkman в этот раз довольствуется только 3 местом, можно сделать кое-какие выводы. Чем ближе WCG, тем стабильнее TOP 3 UA. Уже три турнира к ряду dignitas\Walkman и NoAlmika попадают в TOP3 и тем самым становятся

главными претендентами на победу в финальной части WCG 2007 UA. Но ведь вся прелесть футбола и игровой дисциплины FIFA в том, что предсказать что-то наверня-

ка – просто невозможно! Ждем сюрпризов!

До новых сенсаций, друзья!

Виталий «Blind» Полищук

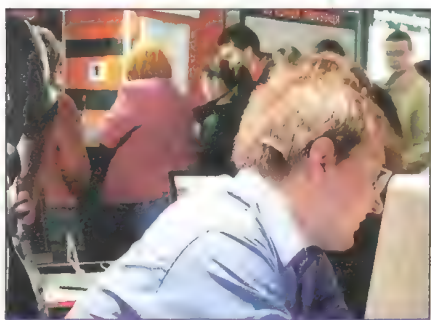


Слово f.p.

Приятно, что VCL: FIFA Spring #3 посетило больше сотни игроков: Харьков был представлен пятью фифакерами, в полном составе прибыл Львов и, что немаловажно, приехали два сильных фифакера из Днепропетровска. Чемпионат проходил напряженно, и произошло парочка сюрпризов. Уже в первом раунде порадовали конкурентов своими проигрышами FaN10.Fly и Shpil-mN.DiaWest.Many@. Также для меня стало неожиданным третье место Волкмена: возможно, на результат повлиял ESWC по PES (к которым готовился Олег), и то, как все украинское фифа-комьюнити поддерживало Мику в финале лузеров.

Были на чемпионате проблемы с судейством. Лично мне очень много пришлось спорить, но я все-таки отстоял свое 4 место. Стоит отметить также игры Кота, Белки и Леголаса, чей стиль вызывает восхищение. Особая благодарность к.к. «Ваулт» за оплачиваемую квоту на финал, которая лично для меня была целью номер один. Я достиг ее, в частности, благодаря нашему менеджеру и просто хорошему человеку Гремлину, который сейчас завершает свою киберспортивную карьеру. Мы постараемся сделать ему подарок на финале сезона. Всем удачи!

[f.p.damage]



Экзекутор



Болельщики



Победители

ASUS Spring 2007

Украинские отборочные

ASUS Spring 2007 UA

Дисциплины: Counter-Strike, Warcraft III: TFT, Quake 3

Место проведения: Киев, компьютерный клуб C-Club

Дата: 12–13 мая

КВОТЫ, «квоты», «квоты» — только это и слышно от полупрофессиональных команд и игроков накануне украинских отборов в любом крупном ивенте. В случае с ASUS ситуация такова, что многие из наших соотечественников постарались приехать на чемп, но не «за призом» (ведь призы на отборочных — чисто символические), а именно за квотой. Один только Хот не кипятился, ведь его посеяли в финале чемпа заочно и заблаговременно.

Соревнования в дисциплине Counter-Strike, на которые со всей страны приехало четыре десятка команд, решили проводить следующим образом: сначала удалить «мясо» — в первом туре по схеме single elimination переполовинить «казсеров», а как только останется 16 команд, устроить полноценный групповой турнир, после которого выбрать лучших в играх по олимпийской системе. В групповом турнире из 4-х команд в финальную часть выходило 2-е лучшие, и при равенстве очков у некоторых команд победитель выбирался «по-футбольному»: по разнице «забитых» и «пропу-

щенных», но не голов, а раундов.

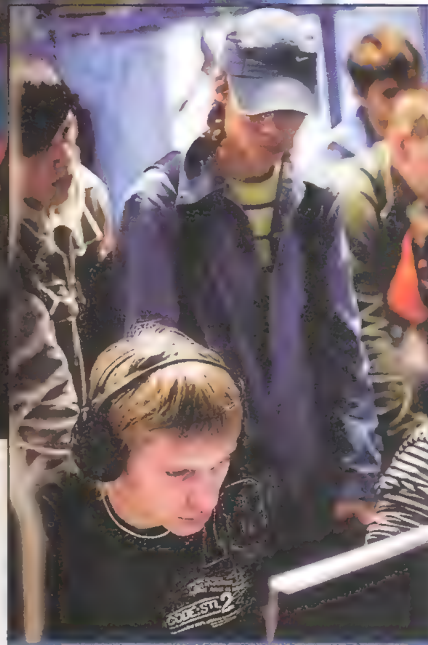
Первый тур прошел на карте train, второй — на втором дате, и в результате все слабые команды были отсеяны от претендентов на победу. Следующий групповой этап был уже интереснее. В группе A вылетели Avalanche, которые хорошо показали себя в игре против magnesia (также пролетевшие); группа B выкосила показавших слабый скилл Immortal и TEAM; в группе C вылетела команда Fint и KerchNET.CS, которые хоть и набрали такое же количество очков, как и Aiming, но проиграли по показателям выигранных/проигранных раундов; группа D отфильтровала BURJIKI и T-Zero.

Четвертьфиналы тоже выдались не особо интересные: постоянная игра в «одни ворота», когда перевес в скилле и/или морали убивал все потуги более слабой команды пройти дальше по сетке. В полуфинал вышли A-Gaming, pro100GG, DTS и defdumps.

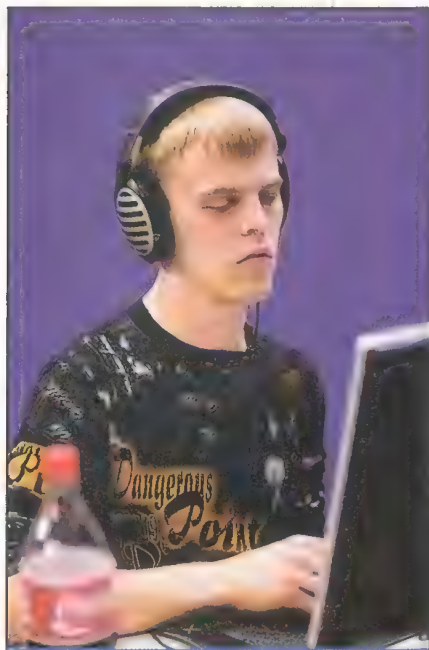
В следующих играх решалась судьба двух путевок в Москву, и в игре «простаков» с DTS все стало понятно с самого начала — практически с максимальным отрывом 16-1, 16-4 pro100GG завоевала право поехать на финальные игры. Игра A-Gaming и defdumps была более интригующей: на первой карте train дело дошло до допов, и A-Gaming выиграли с итоговым счетом 19-16, следующую партию на пике фавориты турнира взяли легко — 16-4.

Итак,

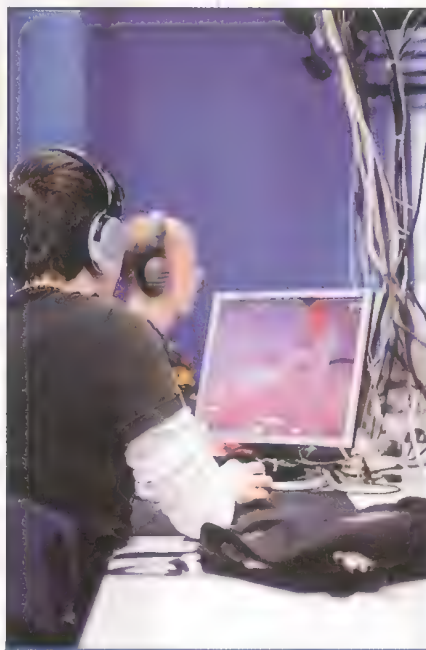
- **1 место** — A-Gaming / pro100 — Квота на финале Asus Spring 2007 в Москве + оплаченная поездка и проживание
- **2 место** — A-Gaming / pro100 — Квота на финале Asus Spring 2007 в Москве +



Капитан pro100



Hunter



Zloy и Hunter



Hot готов к финалу

оплаченная поездка и проживание

- **3 место** – defdumps / DTS – поощрительные призы

Турнир по Warcraft собрал всех лучших киевских крафтеров, а кроме них в столицу съехало немало видных бойцов фэнтезийного фронта, среди которых практически полные «звездные» составы nGt и KerchNET. За отсутствием в турнирной сетке Hot-а ситуация стала по крайней мере интригующей...

В итоге, как можно было предугадать, в играх по системе double elimination правила бал самые сильные, и фавориты турнира по варик побуждали новичков. По виннерам до финала дошли srs.Valentin.C-club и pod.Tresh.C-club. В заруе более удачливым стал Валентин, а Треш ушел в лузера дожидаться того, кто пройдет по правой части сетки до финала.

В полуфинале лузеров встретились соклановцы nGt.Sonik и nGt.Bly. Соник, как более сильный, прошел дальше, и попал на Илью «Мурика» из KerchNET, который победил третьего их соклановца – nGt.Fastclick.

Соник так и не смог завоевать квоту, и мощный клан nGt остался без места на пьедестале. Но и Мурик не стал победителем: его одолел Треш. Он и стал вторым обладателем путевки в Москву.

Призовые места выглядели так:

- **1 место** – srs'Valentin.C-club & pod.Tresh.C-club – оплаченная квота в Москву на финал
- **2 место** – srs'Valentin.C-club & pod.Tresh.C-club – оплаченная квота в Москву на финал

- **3 место** – KerchNET.Myrík – игровое время + билеты в кинотеатр «Баттерфляй»

- **4 место** – nGt.Sonik – игровое время + билеты в кинотеатр «Баттерфляй»

В турнире по Quake 3 Arena все было более чем понятно – победитель был известен заведомо. Почему Hunter-у не дали личную квоту, как не дали ее прежде попадавшей в топ 2 команде A-Gaming – непонятно. И еще более удивительно стало то, когда в четвертьфинале виннеров Hunter отдал победу второму претенденту на поездку в Москву – Zloy. Hunter не стал играть со Zloy, и после договорной победы, Zloy довольно легко прошел до финала виннеров, где победил pro100Alf, завоевав первую квоту. В свою очередь Hunter довольно легко прошел до финала лузеров, где так же выиграл у Alf-a, и снова встретился со Zloy, но уже в суперфина-

ле. И Hunter, наконец-то, победил, показав, кто сильнее всех в Украине. Предположив, что Zloy не пройдет по лузерам, Hunter сам выбрал себе напарника для поездки в Москву, правильно определив его шансы на проход по виннерской части сетки.

Итоги чемпионата:

- **1 место** – Hunter – оплаченная квота в Москву на финал
- **2 место** – Zloy – оплаченная квота в Москву на финал
- **3 место** – pro100.Alf – игровое время + билеты в кинотеатр Баттерфляй
- **4 место** – aa.Sharhan – игровое время + билеты в кинотеатр Баттерфляй

Благодарим портал www.gameinside.ua за фото и предоставленную информацию



Рашик – он везде!



Ешкин не играет давно, но постоянно присутствует на играх старых друзей



«Хочу в Париж!»

ESWC 2007 UA

Дисциплины: Warcraft III: TFT, Quake 4, Counter-Strike, Trackmania Nations ESWC

Место проведения: Киев, компьютерный клуб C-Club

Дата: 28 апреля, 5–6 мая

В очередной раз тихо прошли украинские отборочные игры чемпионата Electronic Sports World Cup, финальная часть которого традиционно проходит во Франции, в этот раз в городе Париж. Тихо игры проходят потому, что... так сложилось!

Ну, например: какой смысл, кроме поднятия скилла, участие в чемпионате по варику, где кроме поездки на финал не разыгрывается ничего «супер-пупер»? Всем, кроме Hot-a, здесь делать нечего! Поэтому на отборочные по Warcraft III: TFT пришло 16 человек, среди которых вся верхняя часть украинского рейтинга этой дисциплины, кроме nGt.Sonik, который накануне банально простудился.

Игры по системе double elimination привели к ожидаемому результату:

- **1 место** – SK.HoT.C-club – оплаченная поездка в Париж на финал ESWC2007
- **2 место** – src.Valentin.C-club



Walkman играет в PES



Starix и Strike

- **3 место** – pod.Tresh.C-club
- **4 место** – nGt.FaV

Миша «Hot» Новопашин в очередной раз едет покорять мировую киберарену. Удачи, дружище!

Следующим чемпионом стали отборочные по Counter-Strike. И снова вопрос состоял только в том – pro100GG или A-Gaming? И снова чемпион с 16 командами, среди которых топ-команды и знаменитые «середнячки». После группового турнира в игре остались одни сливки киберспортивного общества. И когда в полуфинале pro100GG обыграли хb, а A-Gaming сделали eXplosive, все окончательно встало на свои места. Итоговая финальная игра показала, что в мае лучше были готовы A-Gaming, которым суждено представить нашу страну в Париже.

- **1 место** – A-Gaming – Квота + оплаченная поездка на финал ESWC 2007 в Париж
- **2 место** – pro100GG – поощрительные призы
- **3 и 4 место** – eXtremely bad и eXplosive – поощрительные призы



pod.Tresh.C-club



pro100.GG

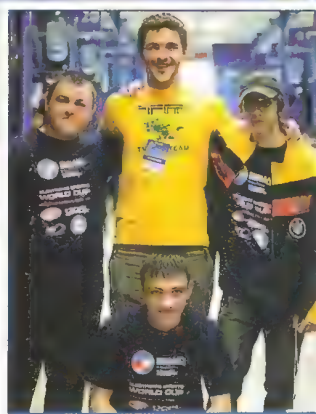
Турнир по Quake 4 был еще одним местом, куда явно известный победитель пришел за своей квотой: кроме столничного Hunter в чемпионате приняли участие Free, ufo и LG Largo из Киева, x1tccsp-gaming (Александрия) и Scamp (Сумская область, г. Путивль). Причем, как в одном из форумов заявил x1t, он сам приехал только для того, чтоб «поднять посещаемость», ведь не играет в эту игру уже достаточно давно...

- **1 место** – Hunter – квота + оплаченная поездка на финал ESWC 2007 в Париж
- **2 место** – Free – поощрительные призы
- **3 место** – Largo – поощрительные призы
- **4 место** – x1t – поощрительные призы

Такой же расклад ожидал игроков в дисциплине Trackmania Nations ESWC – на отборочные явилось всего 8 человек: Одессит [PM]WiSH и банда из Киева – [PM]Grand, Bogiys*Ra, Andrik*Ra, [nF] AngelL, Tunetz, [nF] Na-Hol, Exluziv.



nGt.FoX



4 лучших TMN

- **1 место** – [PM]Grand – квота + оплаченная поездка на финал ESWC 2007 в Париж
- **2 место** – Bogiys**RA – поощрительные призы
- **3 место** – AngelL**RA – поощрительные призы
- **4 место** – [PM]WiSH – поощрительные призы

А вот сыграть в Pro Evolution Soccer 6 пришло довольно много игроков – целых 37 человек. И одним из них был... чемпион Европы по FIFA 07 dignitas/Walkman.C-club. Как сказал сам именитый игрок, он до чемпионата сыграл всего 5 матчей со Стримом, но даже при такой подготовке смог пройти одного ПЕСера, а второму проиграл с минимальным счетом.

- **1 место** – Shev – квота + оплаченная поездка на финал ESWC 2007 в Париж
- **2 место** – Smog – поощрительные призы
- **3 место** – Santa – поощрительные призы
- **4 место** – Cager – поощрительные призы

Благодарим портал www.gameinside.ua за фото и предоставленную информацию

NCL – первый сезон



Безусловно, киберспортивным центром Украины является Киев – именно здесь проходят все крупнейшие соревнования и создаются популярные лиги, именно в Киеве тренируется наибольшее количество геймеров, в том числе и тех, кто способен представлять страну на международном уровне. Однако столица – это еще не все. И постепенно, но все активнее, киберспорт выдвигается в регионы. Очередным шагом на этом пути стала новая киберспортивная лига по Counter-Strike с громким названием National Cybersport League. В ее основу положена отлично знакомая всем казёрам киевская KCL, которая организуется крупнейшей сетью игровых интернет-центров C-club уже несколько лет кряду.

Первый сезон NCL идет полным ходом: он охватил семь крупнейших городов Украины (Киев, Харьков, Донецк, Днепропетровск, Одессу, Симферополь, Львов), а также столицу Молдовы, Кишинев. Система проведения лиги схожа с KCL: сначала команды в течение нескольких недель проходят групповую стадию, а затем играют финальный турнир, на котором и разыгрываются квоты на суперфинал в Киеве.

Несмотря на молодость лиги, первый сезон собрал под своими знаменами более пяти тысяч геймеров, соревнующихся за кубок чемпионов и различные призовые!

Впрочем, о «призовых» можно и поподробнее. В качестве главного спонсора лиги выступает компания SKY Moto, специализирующаяся на продаже мотороллеров. Ввиду наступающего лета наверняка многим геймерам понравится идея прокатиться с ветерком на отличном мотороллере, тем более, если этот «девайс» достанется в качестве приза! Да-да, именно пять мотороллеров по-

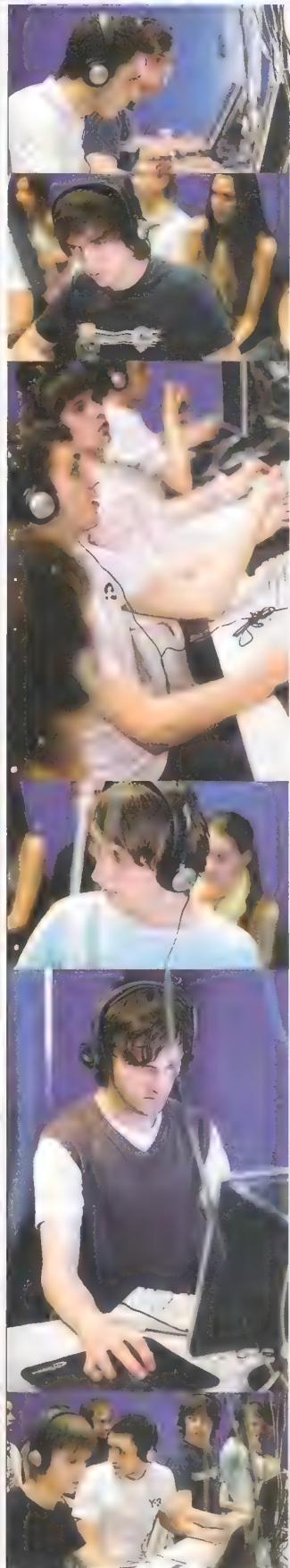
лучит команда победителей лиги, так же различные поощрительные призы достанутся финалистам от дополнительных спонсоров – антивирусного спонсора bitdefender и интернет-магазина nabook.com.ua

Но вернемся непосредственно к соревнованиям. В тот момент, когда выйдет этот номер, отборочные в регионах будут в самом разгаре, а после определения финалистов в июле, лучшие команды восьми городов встретятся на финале в столичном клубе Samsung C-club Metrograd и разыграют кубок чемпионов.

Кто победит – именитые харьковчане pro100.GG, а может не менее известные киевляне A-Gaming, или, может, совсем другая команда преподнесет сюрприз? Об этом мы обязательно проинформируем вас в следующих номерах журнала. Более того, в будущем организаторы не собираются останавливаться на достигнутом, и планируют уже осенью организовать второй сезон, который должен охватить еще большее количество городов и тем самым привлечь как можно больше геймеров со всех уголков страны. Кроме этого, планируется добавить новые дисциплины, а не ограничиваться одним Counter-Strike. Предполагается, что дополнительными дисциплинами второго сезона NCL станут DoTA и FIFA. И мы также будем следить за событиями этого соревнования.

А сейчас следить за ходом лиги в «реальном времени» вы можете на официальном портале National Cybersport League – www.gameinside.ua. Там же вы найдете все последние результаты, новости лиги, подробную информацию об участниках, спонсорах и партнерах этого значительного киберспортивного события.

Соб. инф. «Шпиль»



com

Стоимость отправки сообщения на номер: 108700 - 8,60 грн. , 105336 - 15грн. (с НДС).
 Внимание! Убедитесь, что в телефоне произведены все необходимые настройки для доступа на WAP. Если Ваш запрос содержит ошибку, система об этом уведомит, но услуга будет считаться оказанной и оплата со счета будет снята. Несоблюдение всех условий заказа не может гарантировать успешное получение контента.
 ЗАТ «Київстар Д.б.С.С.» - лицензия ДКУЗ АА №720169 від 12.04.2001. ЗАТ «Український мобільний зв'язок», ліцензія ДКУЗ АА №720169 від 29.12.2004. ТОВ «Астеліт», ліцензія ДКУЗ ААН №23181 від 02.09.2002 р.

ТМ «Логізм» — все права захищені. Контент-провайдер ООО «АМК»
 Служба підтримки тел.: (044) 461-00-81 Контент-провайдер ООО «ТрансЄвропейська Связь»

Двигай за музыкой!

Настоящий взрыв живой музыки, необычный микс различных музыкальных стилей, который уже несколько лет радует слух ценителей музыки во многих странах мира, впервые придет в Украину. Встречайте!

Грандиозный музыкальный фестиваль европейского уровня – **Tuborg GreenFest** – пройдет с 3 по 5 июня в столичном «Дворце спорта». Украинские меломаны и любители «зеленого» пива могут рассчитывать на 3 дня драйва и мегатонны звука, которые им гарантируют 3 звезды неукраинского масштаба.

3 июня – Placebo. 4 июня – DJ David Guetta. 5 июня – Faithless.

МУЗИЧНИЙ ФЕСТИВАЛЬ GREENFEST TUBORG

Placebo

Placebo впервые громко заявили о себе в 1996 году, когда в свет вышел их дебютный альбом, сингл которого – *Nancy Boy* – сразу стал хитом и занял высокие позиции в британских чартах. Тем не менее, многие узнали о группе не из хит-парадов, а благодаря фильму «Жестокие игры» (*Cruel Intentions*), заглавной песней которого стала *Every You Every Me*. Следующие альбомы *Without You I'm Nothing*, *Black Market Music* и *Sleeping With Ghost* подарили поклонникам целую россыпь отличных песен и закрепили позиции Placebo на музыкальном Олимпе. А сборник синглов *Once More With Feeling* подытожил пройденный путь.

Каждый новый альбом сенсационного британского трио Placebo – вещь, с одной стороны, ожидаемая, а с другой – совершенно непредсказуемая.

Faithless

Культовые британцы, которые перевернули представление о том, какой может быть современная танцевальная музыка, наполнив ее внутренней логикой, патетикой и интеллектуальными текстами. Ребята последовательно отстаивают свой оригинальный саунд, предпочитая не гнаться за вкусами толпы, а ждать, пока толпа сама бросится в погоню, и им это удастся.

Их первый альбом *Reverence* стал «золотым» в 25 странах и разошелся тиражом более 1,5 миллиона. Тираж альбома *Sunday 8 p.m.* (1998) сегодня составляет 1,2 миллиона копий, а если еще и учесть совокупный тираж синглов – 4 миллиона, то можно говорить о том, что Faithless являются одним из самых успешных танцевальных команд Европы.

После выхода дебютного *Reverence* (1995) группа посвятила себя гастрольной жизни. Со своей музыкой Faithless побывали везде – играли за Полярным кругом и в пустынях Пуэрто-Рико, выступали перед турецкой армией. После их признания во всем мире сдалась и родная Британия. Их эпические хаус-синглы *Insomnia* и *Salva Mea* оказали огромное влияние на современную танцевальную музыку. Второй альбом *Sunday 8 p.m.* вышел в 1998 году и превзошел успех первого. В 1999 году за этот альбом группа получила номинации на *Brit Awards*, *MTV Euro Awards* и *Mercury Prize*.

После того, как миру был представлен альбом *No Roots* (2004), Faithless оказались в бесконечном гастрольном туре и вот, наконец, этим летом они доберутся в Киев с новой программой *To all new arrivals* (2006).



DJ David Guetta

Прекрасный музыкант, тонко чувствующий аудиторию диджей, удачливый промоутер и настоящий светский лев являет сегодня миру поразительный пример жизненного успеха. Его вечеринки *F**k Me I'm Famous* называли самыми респектабельными вечеринками Парижа, а его дебютная работа – сингл *Up&Way* – поставил его в один ряд с безусловным классиком жанра *french house* – Лораном Гарнье.



Правда, настоящая популярность пришла к Дэвиду спустя почти десять лет, после выхода альбома *Just A Little More Love*. Диск, который критики сравнивали с лучшими альбомами *Depeche Mode*, был распродан общим тиражом в 250 000 копий и надолго обосновался в клубных хит-парадах Европы.

Главные составляющие выступлений David Guetta – экстравагантность, необычность и ошеломляющее внутреннее наполнение.

График гастролей David Guetta расписан на несколько лет вперед, а его приезд и выступление – настоящее событие для любой мировой столицы.



А понаплели, понаплели-то!

Да, мы уже не маленькие и знаем, что цифра в названии киноленты скорее информирует зрителя о количестве роскошных вилл у продюсера, чем отражает коэффициент, на который умножается качество фильма. А паучье дело на самом деле дрянь – одновременно с ним на экраны вышло еще три деньговжикмалки – также с весьма серьезными цифрами как в бюджетах, так и в названиях. Рискну предположить, что тройка у «Шрэка» – то, сколько раз каждая из шуток в сценарии уже шутилась до этого, а тройка в «Пиратах Карибского моря» – количество студий, делавших спецэффек-

ты, четверка же в названии «Крепкого орешка» – это просто крепкая четверка с плюсом старине Брюсу за нерастратченную молодецкую лють.

Чтобы хоть как-то выдержать конкуренцию, создатели «Паука» напихали в сюжет таких кренделей, что их хватит на парочку крепко сшитых медицинских карт. Тут тебе и песочный человек, и какое-то инопланетное желе, и сынишка безумного профессора, и взбесившийся строительный кран, и истеричный папарацци, и собственно темная сторона Человека-паука – нет разве что взбесившейся стиральной машины, которая бы

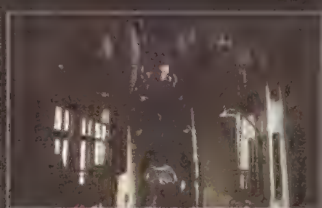
прыгала по крышам и плавалась в прохожих недостираемыми носками. И совсем не спасает то, что отснятый двухчасовой материал со всеми этими хитросплетениями смонтировал кухонный блэндер Мулинекс.

Ладно, мы не говорим даже сейчас о художественных качествах этого – ну, окей, скажем так – кино. Понятно, что на такие фильмы ходят совсем не для того, чтобы быть в ногу с новейшей историей искусства. Но даже отдохнуть душой и глазом на красотах компьютерной графики последнего поколения почему-то не получается. Все драки сняты бе-

столково, затянуто и как-то без огонька.

Неплохой, в общем-то, актер Тобби Макгваер выглядит посреди этой лабуды потерянным, явно не понимая, какого черта он здесь делает, и на протяжении фильма плачет довольно часто и охотно, а главное – совершенно искренне. Но в сети Человека-Паука он, похоже, влип основательно. И на продуманно-жестоким вопрос журналистов о четвертой части отвечает, потупив взгляд: «Да, если понравится сценарий». Ну а чего ж ему не понравится?

Olmer



Смит, Вессон и еще один придурок



Что нужно для того, чтобы создать колоритного героя успешного аниме-сериала? По сути, немного: яркая внешность — например, красно-алый костюм или плащ; стильные атрибуты — побольше заклепок и ремешков, солнцезащитные очки, хаотичная прическа и, конечно же, большая пушка, чтобы завалить как можно больше плохих/хороших парней. Ну и харизма! Правда, она у каждого разная: у кого в ослепительной улыбке, а у кого в улыбке идиота и невинных голубых глазах. Кроме того, как в нашем случае, герой по имени Ваш Паникер может быть снабжен совершенно потрясающими чертами характера: раздолбайством, смехом без причины, наивностью и прочими элементами юмористического набора. И это еще далеко не все. Обладая недюжинной пушкой и врожденным талантом стрелка, он не просто вступает в битвы с врагами. Иногда, в своем энтузиазме напоминает природный катаклизм типа «в живых не осталось никого, целых домов тоже не осталось». За это он и схлопотал одно из своих прозвищ «Человек-Ураган». Поэтому, только заслышав, что рядом видели это чудо, жители города очень быстро собирают свои манатки и еще быстрее сваливают из города.

Все это веселье происходит в научно-фантастическом антураже в духе паропанковского американского вестерна. Для тех, кто ничего не понял, поясняем подробнее: например, фоновая музыка в этом аниме сделана в лучших традициях ковбойских фильмов. Она крепко разбавлена джазовыми и блюзовыми аранжировками — и слушать приятно, и под процесс перестрелки подходит идеально. Собственно, стиль американского вестерна — это когда героев много и у каждого из них есть, как минимум, одна-две пушки. При этом перестрелка, в которую втягивается целый район, может возникнуть как из-за нечаянно разбитой бутылки с виски, так и из-за ловли преступника, за чью голову назначена большая награда. И, конечно же, без пе-

рестрелок не обойдется, ведь за голову Ваша назначена награда в 60 миллиардов условных единиц!

Паропанк — это когда технический прогресс дошел только до паровых двигателей, и поэтому вся имеющаяся в наличии техника работает на пару. В аниме «Триган» развитие техники остановилось, потому что мир, в котором обитают главные герои, пережил глобальную катастрофу, после которой начал восстанавливаться буквально по капле, проходя нелегкий постапокалиптический период. Из-за неустroенности и разрухи расцвели буйным цветом вооруженные банды. И Дикий Запад получил еще одну инкарнацию...

В целом, все бы это было очередным ниппонским пафосом о крутом самурае/ронине (в данном случае стрелке), если бы не анимешные гэгги, на которые авторы не поскупились. Чего стоит только эмоциональная кошка, которая ровным счетом ничего не делает, но появляется практически в каждой серии, чтобы построить очередную уморительную рожи. Не говоря уже про ужимки и дураковаление самого Ваша, на основе которых смонтирована не одна сотня АМВ-клипов. Гэгги местами смешные, а местами и очень смешные, но иногда они уступают достаточно серьезной драме.

Критики часто сравнивают «Триган» с аниме «Кеншин» — такую славу аниме-лента заслужила за схожесть образу главного героя. Это борец за справедливость и убежденный пацифист, которому против воли приходится убивать всяких мальчишей-плохишей параллельно прикидываясь полным идиотом и отмороженным. Однако Ваш Паникер доходит до таких моментов, когда ему приходится пересиливать себя, бороться и сомневаться. Тогда он своим «самокопанием» больше напоминает Синдзи («Евангелион»). А виртуальные возвращения к старым воспоминаниям в духе психологической драмы очень сходны с классикой жанра.



Злодеи в «Триган» становятся все страшнее, и юмористические перестрелки уже превращаются в нешуточную бойню не на жизнь, а на смерть. Враги не дремлют – враги знают, что давить надо на самое больное место – на доброе сердце и пацифистскую душу Ваша. И когда друзья превращаются в предателей, как и любого другого человека, Ваша это не раз заставляет переосмыслить свои ценности, попытаться вырваться за пределы условностей, найти свое место в мире и свое «Я». И, конечно же, помочь в этом другим.

Манга «Триган» была создана художником Ясухио Найто в 1995 году, а в 1998-ом, студия Madhouse адаптировала ее под

26-серийный аниме-сериал. Хотя первые тома манги были наполнены совершенно amateurской графикой, с количеством, как ни странно, улучшалось и качество. Особое внимание художник уделил сценам битв, светотеневой и архитектурной графике. Плавны манги первых трех томов выходили в журнале Shounen Captain издательства Tokuma Shoten до его закрытия в январе 1997 года. После этого Ясухио Найто обратился в журнал Young King Ours издательства Shounen Gahousha, в котором очень заинтересовались его новой, но уже набирающей популярность работой. В этом издании и продолжилась публикация манги, но уже под новым названием – Trigan Maximum. В 2000 году,

Shounen Gahousha купило права на первые три оригинальных тома и переиздало их в двух расширенных частях.

Как и в большинстве случаев, сценарий аниме-сериала несколько отличается от оригинала, хотя некоторые главы были экранизированы почти целиком. Больше всего фанаты жалуются на концовку, которая с режиссерской точки зрения проработана плохо. Но, в любом случае, если вы хотите скоротать вечер и при этом посмеяться и просто получить хорошие эмоции, обязательно посмотрите аниме-сериал или мангу «Триган».

Happy ness

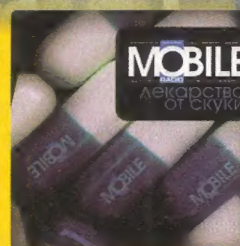
**ПОНРАВИЛАСЬ
ЗАСТАВКА?**

**ЗАКАЧИВАЙ
БЕСПЛАТНО**

<http://mnews.hiton.mobi>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28195&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28201&vm=1>



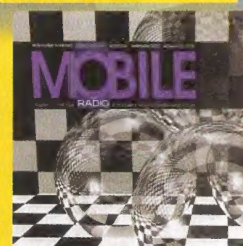
<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28198&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28192&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28200&vm=1>



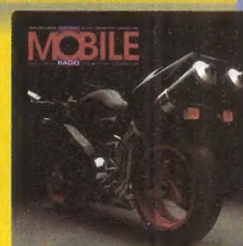
<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28193&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28194&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28190&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28191&vm=1>

DVD для «Шпиль!» № 6'2007

Демо-версии

Lost Planet Trial
Sam and Max – Reality 2.0
32'nd American's Cup

Полные версии

GameOver
Sumotri
UFO: AI 2.1

Видеоролики

Адреналин 2
Дальнобойщики 3
T34 против «Тигра»

Call of Duty 4
Cellfactor
Colin McRae: DiRT
Death to Spies
Driver 76
Fallout 3 (2 ролика)
Kings Bounty
Lord of The Rings Online
Medal of Honor: Airborne
Settlers: Rise of An Empire
Sparta Ancient Wars (3 ролика)
StarCraft2 (10 роликов)
Tomb Rider (4 ролика)
Unreal 2007 (2 ролика)
Worms OpenWarfare

Обновления (русские версии)

Блицкриг 2 (все обновления от 1.21 до 1.50 для CD и DVD версии)

В тылу врага 2 1.04.1
В тылу врага 2 редактор карт

Обновления (английские версии)

Dark Messiah of Might and Magic 1.02
FarCry 1.4
Ghost Recon: Advanced Warfighter 1.35
Heroes of Might and Magic 1.041
Il2-Shturmovik Forgotten Battles Myst 1.03
Need for Speed Carbon 1.3
Rainbow Six: Vegas 1.04
Sims2 episode 4
SplinterCell: Chaos Theory 1.05

Casual games

Бонус

Обои из компьютерных игр для рабочего стола

Программы

Архиваторы
7-Zip 4.42
PowerArchiver 9.64
WinAce 2.65
WinRAR 3.70
WinZip 11.0

Файл-менеджеры

FAR Power Pack 1.13

Frigate3 Pro
Frigate3 Std
Total Commander 6.56

Запись дисков

Burn4Free 2.8.0.0
DeepBurner 1.8.0.224
DeepBurner Pro 1.8.0.225
Nero 7.8.5.0
Sateria CD & DVD Burner
UsefulUtils Disc Studio

Утилиты для CD и DVD

CloneDVD2
Nero CD Speed 4.7.5.0
Virtual CD 9

Работа с изображениями

ACDSee 9
Adobe Reader 8.0
Foxit Reader
Picasa2
XnView 1.90.2

Офисные программы

OpenOffice.org 2.2 rus
PuntoSwitcher 2.9
Shtirlitz 4.1

Безопасность

Антивирусы
BitDefender 8
Dr.Web 4.33

Kaspersky Antivieus 6.0
Kaspersky Anti-Hacker 1.9.37

Фаервол

COMODO Firewall
Kerio Personal Firewall
Outpost Firewall 1.0 Free
Outpost Firewall Pro

Spyware

SpyStopper Pro 5.0
ZoneAlarm Anti-Spyware

Интернет

Браузеры

AvantBrowser 11.0
Maxthon [MylE]
Mozilla Firefox 2.0.0.3
Offline Explorer 4.6
Opera 9.20

Почтовые клиенты

Mozilla Thunderbird 1.5
TheBat! Home 3.98.4
TheBat! Pro 3.98.4
TheBat! 3.98.4 rus

Общение в сети

ICQ 5.1 rus
ICQ 5.1 eng
Miranda 0.6.8
QIP 8010
Skype

Менеджеры загрузки

Download Master 5.3.1
FlashGet 1.82
ReGet Deluxe 4.2
ReGet Junior 2.2

P2P-клиенты

BearShare
BitComet 0.85
BitTorrent 5.0.7
eMule 0.47
eMule Plus 1.2
iMesh7
Kazaa
Morpheus
uTorrent 1.6.1

Мультимедиа

Проигрыватели

Crystal Player 1.97
DevX Player
iTunes 7
JetAudio6
LightAlloy 4.1
Real Player
WinAmp 5.33 Full

Кодеки

K-Lite Mega Codec Pack 1.67
X Codec Pack 2.1.3

Драйверы

Видео

ATI Catalyst 7.2
NVIDIA ForceWare 97.92

Бесперывная подписка на «Шпиль!» за 2006 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:

ООО «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте доставочную

карточку и копию чека

об оплате по адресу:

ООО «Декабрь»,
ул. Половецкая, 3/42,
г. Киев, 04107

3. Если есть вопросы, звони:

(044) 495-14-00(01)

Твой «ШПИЛЬ!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2006 год, стоимость в гривнах:

Журнал с диском			Журнал без диска		
Да!	1	6,0	Да!	1	4,0
Да!	2	6,0	Да!	2	4,0
Да!	3	6,0	Да!	3	4,0
Да!	4	6,0	Да!	4	4,0
Да!	5	6,0	Да!	5	4,0
Да!	Спецвыпуск № 1 «The Sims»				11,0
Да!	Спецвыпуск № 2 «FIFA»				11,0
Да!	Спецвыпуск № 3 «Всё о мобильной связи»				11,0
Да!	Спецвыпуск № 4 «АВТО»				11,0
ИТОГО					

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

SAMSUNG рекомендує Windows Vista™ Business



уяви зміни на краще з новими потужностями від M55

Надлегкий 17-дюймовий ноутбук M55 на базі мобільної технології Intel® Centrino® Duo – компактне поєднання довершених мультимедійних функцій. Ще більше можливостей з потужною графікою та якісним звуком, ще більше насолоди від руху!



M55



AVS



SRS High Definition Audio



Пульт ДУ

- Мобільна технологія Intel® Centrino® Duo:
 - Процесор Intel® Core™2 Duo T7200
 - Чипсет Intel® 945 PM
 - Безпроводний зв'язок Intel® Pro/Wireless 3945 Network Connection 802.11 a/b/g
- Оригінальна Windows® XP Professional
- 17" WSXGA+ Glare
- Пам'ять 1024 Мб (до 2048Мб)
- Жорсткий диск 160 Гб 5400 SATA

Інфо-служба Самсунг Електронікс: 8-800-5020000
(дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)
www.samsung.ua

